3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.9
游之所戏，贻笑主角
——掌机游戏主角无责任谈
送你PSP、NDS
——幸运大抽奖火热进行
THE KING OF POCKETGAMES
PSP硬件详细解剖
话梅杂志&3DM-SMV

NDS、PSP、小神游SP全都送给您

一等奖 1名
奖品：SONY PSP掌机

二等奖 2名
奖品：任天堂双屏掌机NDS

三等奖 10名
奖品：全新上市的小神游SP

四等奖 50名
奖品：SMS2月光宝盒4M记忆棒

参与方法：

只要在2005年2月10日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中179页右下角的印花，并贴在信封背面或明信片背面寄至“兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部收，邮编730020”，你将有机会获得我们送出的PSP、NDS、小神游SP以及50名SMS2记忆棒。中奖名单将在《掌机王SP》第11辑上公布，敬请关注！

LIKY

◆首先要向所有读者道歉，上一辑我们的目录出了一个大BUG，将“VOL.8”写成了“VOL.7”，实在是我们的重大失误，在此向所有读者道歉，我们今后一定尽量避免这样的错误发生。

◆PSP仍然在缺货中，价格仍然高扬，虽然主机诱惑力巨大，但我还是理智地告诫自己，不要冲动，等降价。现在已经确定香港版PSP将于2月份推出，不仅有中文系统，价格也会相当平和，豪华版套装只要2000港币左右，相信那个时候是入手PSP的最好时机。现在就一个字：等！（希望自己之前不会冲动）

◆本辑赠送的NDS包大家还满意吧，装NDS可是刚刚好哦，没有NDS主机的玩家也不用急，那个包除了PSP，其他的掌机可是大小通吃的。什么？你要PSP的包？以后再送吧。

马修

▲哗，深圳的天气也冷了！虽然不如北方那般天寒地冻，但晚上呆在没有暖气的室内也够痛苦的。

▲圣诞过了，一年一度的游戏淡季随之而来，新游戏虽然少，但也给了大家一个细细品位味大作的机会，各位不要错过哦。

▲价格相对合理的香港版PSP将至，马修的钱也越攒越多，准备与主机同时入手的游戏已经选定——先不说出来，总之买后会让很多人吃惊就是了。

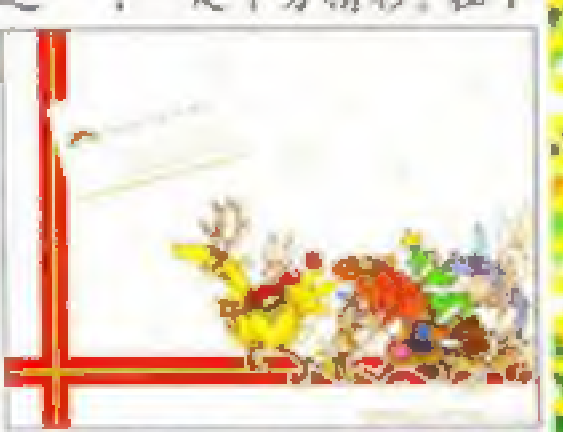
▲不知道《最终幻想 降临之子》会在PSP上有怎样的表现。

铭风

★看了雷伊做的《〈为你而死〉真爱旅程》后突然对这款游戏有了兴趣，游戏的意境十分不错，不过里面的一些游戏还真是摧残触摸屏啊（还好借的是马修的机器--+）。

★《换装迷宫3》即将登场了啊，作为GBA晚期的几个大作之一，一定十分精彩，在下辑《掌机王SP》中各位玩家一定能看到全攻略＋研究的。

★PSP竟然不支持分辨率为480x272的影像（PSP屏幕的最大分辨率）……各位玩家就不要修改转换软件的转换分辨率了。


▲大家圣诞节一定过得十分快乐吧！

雷伊

■新的一年终于来临了，祝各位读者新年快乐，打机愉快！新的一年里，《掌机王SP》将更加精彩！

■NDS主机内附带的内置聊天功能让很多玩家觉得物超所值，不过这次PSP这次也不甘示弱，部分PSP主机都同捆了一个类似于《大家来找茬》的找坏点游戏，雷伊玩得真是“不亦乐乎”啊！拿到PSP的当时发现了第一个坏点，我掐了自己一下，笑着说：“不要紧！反正看不清楚！”晚上回家的车上玩《大众高尔夫》时发现了第二、第三、第四个坏点，我揉了揉眼睛，暗暗对自己说：“没关系！反正都是在边边角角上！”半夜在被窝里我又找到了老五老六，顿时惊呼：“SONY这次真是太厚道了！”新坏点正在锐意搜索中！

读者们，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。
或发Email到pgking@263.net

掌机王Sp VOL.9 CONTENTS 目录

封面插图：陈杰

掌机情报站 —— 4

4 NDS版《恶魔城》公布
5 GBA2画面水准将超越DC
6 PSP第三次网络预订半小时售罄
6 PSP超华丽新作《感染》公布
7 香港行货PSP春季发售
7 GBA最强影像压缩技术公布

汉化讯息台 —— 8

掌机游戏综合发售表 —— 10

最新日本掌机游戏周间销量榜 —— 12

特稿——年始年末话商战 —— 13

前线狙击 —— 17

17 超执刀 墨丘利神之杖
18 狂热嘿哟嘿哟
20 牧场物语 精灵驿站
23 蜘蛛侠2
24 侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件
25 陨石大战
26 雾都奇谭 迷失少女
26 加油！五右卫门（暂名）
27 深黑迷宫
27 玩具头世界
28 洛克人ZERO4
29 世界传说 换装迷宫3

特快专递 —— 32

32 幻星神Justirisers 装备！地球的战士们
35 绝体绝命老爷子3 没完没了的魔法故事

专题企划 —— 39

39 进化论——掌机发展史
46 游之所戏 贻笑主角——掌机游戏主角无责任谈
56 淡逝，却不会遗忘的国人经典——GBC国产RPG漫谈

攻略透解 —— 63

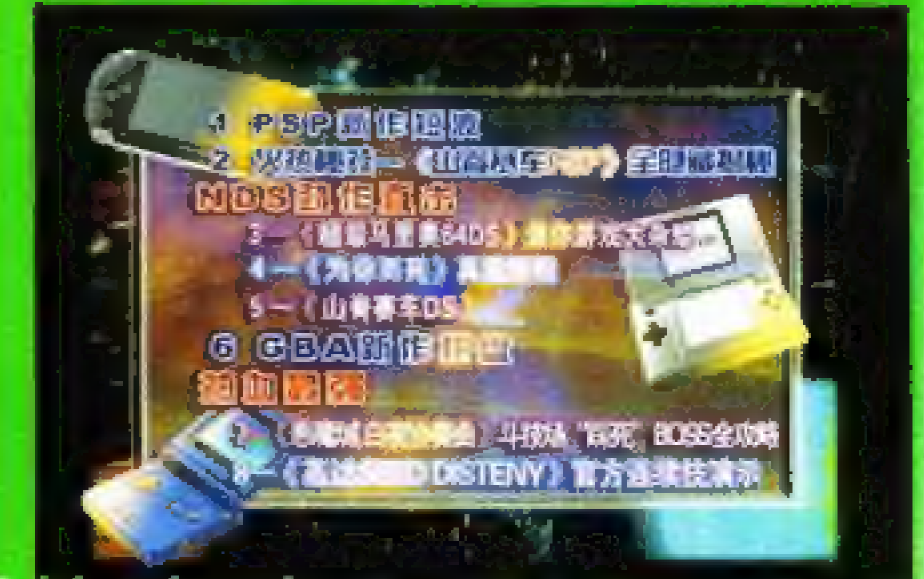
63 阴阳大战记 零式
69 CROCKET！ Great 时空的冒险者

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

口袋光环

影像VCD内容导视



研究中心 81

81 普通技分析之最强小悟空——GBA《龙珠 大冒险》
84 口袋妖怪详尽分析 VOL.4
95 《机动战士高达 SEED DESTINY》挑战模式连续技大泄露
102 《恶魔城 白夜协奏曲》——斗技场"踩死"BOSS全攻略
104 火热秘技

硬件发烧馆 106

106 PSP 硬件详细解剖
112 NDS 耗电测试
113 硬件短消息

小神游俱乐部 114

114 "小神游 SP 设计大赛"胜利落幕
116 我的随身玩伴 2005 全国 iQue 情侣秀

口袋剧场 119

119 别了，2004
128 研修医 天堂独太 ——剧情鉴赏（上）

专区地带 148

148 超级机器人大战专区
150 流金岁月——掌机怀旧长廊
152 N-GAGE ZONE
154 PDA 专页
156 吸血鬼之馆
158 口袋妖怪广播台
160 牧场生活
162 火纹大陆
164 索尼克专递
166 不可思议的迷宫
168 逆转剧场
170 METROID PLANET
172 口袋棒球日记

掌门人 174

174 掌门人
176 问题地带
179 《掌机王 SP》第 7 辑大奖揭晓
180 交流空间

掌机王自由谈 182

182 游戏是这么玩地——室友打机趣谈之二
184 我心目中的十大 GBA 经典系列

画廊——手捧空花盆的孩子 188

口袋光环 精彩内容导视 192

索引

GBA

CROCKET！ Great 时空的冒险者 69、104
恶魔城 白夜协奏曲 102
幻星神 Justirisers 装备！地球的战士们 32
机动战士高达 SEED DESTINY 95、104
绝体绝命老爷子3 没完没了的魔法故事 35
口袋棒球 7 104
口袋妖怪 绿宝石 84
龙珠 大冒险 81
洛克人 EXE5 布鲁斯小队 104
洛克人 ZERO4 28
阴阳大战记 零式 63
世界传说 换装迷宫3 29

NDS

超执刀 墨丘利神之杖 17
加油！五右卫门（暂名） 26
狂热噗哟噗哟 18
牧场物语 精灵驿站 20
深黑迷宫 27
玩具头世界 27
雾都奇谭 迷失少女 26
研修医 天堂独太 128
陨石大战 25
侦探・癸生川凌介事件谭
假面幻影杀人事件 24
蜘蛛侠 2 23

PSP

恶魔战士编年史 混沌之塔 105
山脊赛车 PSP 105

ALL THE LATEST POCKET GAME NEWS!

掌机情报站

把握最新最权威掌机游戏资讯 主持人：SOUL

NDS版《恶魔城》公布

美国权威游戏杂志《EGM》近日独家报道了NDS版《恶魔城》的消息。这款NDS版《恶魔城》是2003年的《恶魔城 晓月圆舞曲》的正统续作，该作故事发生在2036年，也就是前作故事的12个月之后。该作目前预定于2005年秋季发售。

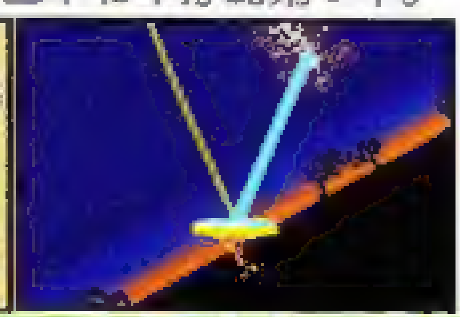
NDS版《恶魔城》的核心系统与《晓月圆舞曲》相似，同时利用了NDS的硬件特点，上屏幕用来显示玩家当前的状态以及在地图中的位置。Konami方面目前并未透露触摸屏在本作操作中的用途，制作人五十岚浩司表示，由于本作是纯粹的动作游戏，他不想采用以按键结合触控笔的操作方式。目前已公布的一个触摸屏功能发生本作的BOSS战中。当玩家将BOSS的HP打到零的时候，画面上会出现“魔法封印”，这个时候玩家需要使用触控笔在屏幕上画特定形状的图形，这样才能将敌人封印。如果图形没画好，敌人就会重新获得能量，玩家要继续与其战斗。本作画面与《晓月圆舞曲》非常接近，相信是采用同一个引擎开发的。本作将会利用NDS的无线通信功能加入加入灵魂及自建地图的交换功能，五十岚浩司表示如果时间允许还将加入对战模式。

《瓦里奥制造 大回转》获日本文化厅大奖

12月下旬日本文化厅媒体艺术节实行委员会公布了2004年度的文化厅媒体艺术节获奖作品，GBA游戏《瓦里奥制造 大回转》凭借出色创意获得了“娱乐部门”大奖。

今年参加角逐“娱乐部门”大奖的游戏共有77款，加上VFX影像作品和WEB作品总共有202个参选作品。这次《瓦里奥制造 大回转》获得大奖的理由是其设计概念充满创意，并且具有吸引更为广泛的消费群体的实力。除了《瓦里奥制造 大回转》外，NDS内置的图形聊天软件《Picto Chat》和Capcom《鬼武者3》的开场动画也获得了优秀奖。

日本文化厅媒体艺术节是由文化厅CG－ARTS协会和文化厅媒体艺术节实行委员会每年举办一次的媒体艺术的祭典，评选的艺术作品包括采用数码技术的娱乐作品的“娱乐部门”、数码艺术作品的“艺术部门”、动画影像作品的“动画部门”以及漫画作品的“漫画部门”四个部分。今年是媒体艺术节举办的第8年。



PSP网络电影下载服务开通

OPENGATE公司经营的"PDA CINEMA Contents"是一家专门提供各种便携设备电影付费下载服务的网站，该站提供的电影主要适用平台为PPC。不过随着PSP的发售，用PSP来看电影的用户将会越来越多，而该站也看中了PSP的发展前景，并从12月24日开始提供对应PSP专用MP4格式电影的下载，首批提供的4部电影分别为：《瑠璃》（52分钟）、《左耳之精灵》（68分钟）、《神舞之岛》（86分钟）、《chocolate @ fish》（27分钟）。其中前三部电影下载费用为399日元，最后一部费用为294日元。不过对于国内玩家来说，这种昂贵的网络下载电影显然是不切实际的，喜欢看电影的玩家可以使用索尼官方发布的"Image Converter 2.1"自己转换视频格式。

GBA2画面水准将超越DC

N-Sider是一家专门报道任天堂相关消息的网站，这家网站的编辑认识不少任天堂的内部人士。近日该站报道了一则据说是来自任天堂内部人士的消息，对GBA和NGC的下一代主机做了初步报道。

据N-Sider报道，GBA2的暂定名为"Game Boy Evolution"，将于2006年发售。GBE将会延续GBA SP和NDS的折叠式设计，不过不会再使用卡带或者卡片，而是采用类似UMD的小型光碟。N-Sider方面并没有得到GBE的硬件规格资料，不过据称GBE的画面水准将会在DC之上。并且该掌机也将具备蓝牙无线通信功能，可以向下兼容GBA游戏。目前任天堂并未对这则消息做出评论。不过从多个媒体的报道显示，GBA正式后续机在2006年发售的可能性非常高。

另外附带一提，N-Sider的消息显示NGC后续机"革命"将会内置15GB硬盘，采用蓝光光碟，可以向下兼容DVD。该主机可能有两种配置：

配置一：2.7GHz的PowerPC G5处理器、512MB内存、128MB显存、600MHz图形处理器。

配置二：两颗1.8GHz的IBM G5 PowerPC处理器、256MB DDR主内存、128MB GDDR3显存、对应7.1声道、ATI 500MHz图形处理器。

GBA《真·三国无双》及《真·三国无双PSP》豪华版公布

近来Koei的"《真·三国无双》系列"可谓全面开花，12月14日宣布了PS2的《真·三国无双4》后，12月下旬Koei方面又宣布将会推出GBA版《真·三国无双Advance》，本作将于明年3月发售。

目前KOEI并没有公开该作的任何情报，不过从GBA的性能推断，该作应该是一款2D游戏。NDS版《真·三国无双》就是采用Q版2D画面，据此推断GBA版很有可能采用与NDS版相似的风格，并且两个版本应该可以互动。

另外，当读者拿到本辑杂志的时候，《真·三国无双PSP》的白金套装版也已经上市了（1月6日发售）。这款白金版内容包括《真·三国无双PSP》游戏一套，一个可以存放PSP主机、耳机、记忆卡和UMD游戏光碟，内置PSP屏幕保护垫的专用袋"All In Guard"，一本收录有游戏中所有登场角色资料的迷你游戏攻略，以及绘有游戏中女性角色的精美明信片一套。该版本售价为8190日元。

PSP第三次网络预订半小时内售罄

12月29日日本当地时间中午12点，PS官方购物网站PS.com开始提供PSP的第三次网上预订。由于名额有限，这批PSP只提供网站注册会员预订，尽管如此，这次PSP的预订活动依然是火爆空前，造成了严重的网络堵塞，很多注册用户根本无法登录。结果这次预订活动只用了半个小时，所有PSP就已经被抢购一空。

由于生产能力严重不足，目前PSP在日本每周出货量不足10万台，导致其在日本各地都造成严重缺货现象，很多商家趁机对PSP售价进行炒作，而索尼官方每次提供网络预订都造成严重的网络拥堵现象。SCE方面也在其官方网站发表道歉声明，表示SCE方面已经尽全力加大产量，不过依然无法满足消费者们的需求，希望所有玩家都能耐心等待。

NDS两款实用型充电器公布

日本的Keys Factory宣布将会在2月推出两款NDS充电器，这两款充电器的售价都是2580日元。

首先是一款可以使用普通3号电池充电的“ChargeBoy DS”。如果玩家要到没有电源插座的地方旅游，这款ChargeBoy DS就可以大显神威了。玩家可以用3颗普通3号电池作为电源为NDS电池充电，3颗碱性电池持续为NDS充电100分钟就可以提供4个小时的电力，玩家也可以一边充电一边玩。

“ChargeRack DS”是NDS的专用充电座，玩家要用NDS的标准充电器连接这款充电座才可以对NDS充电。这款充电座本身造型非常精美，可以让玩家用来作为展示爱机的座架，顺便为其充电。

《口袋妖怪》NDS新作将突破传统

12月底，“《口袋妖怪》系列”制作人田尻智和石原恒和接受了日本电击Online的采访，在采访中，两人表示2005年对于“《口袋妖怪》系列”而言将会是极不平凡的一年。

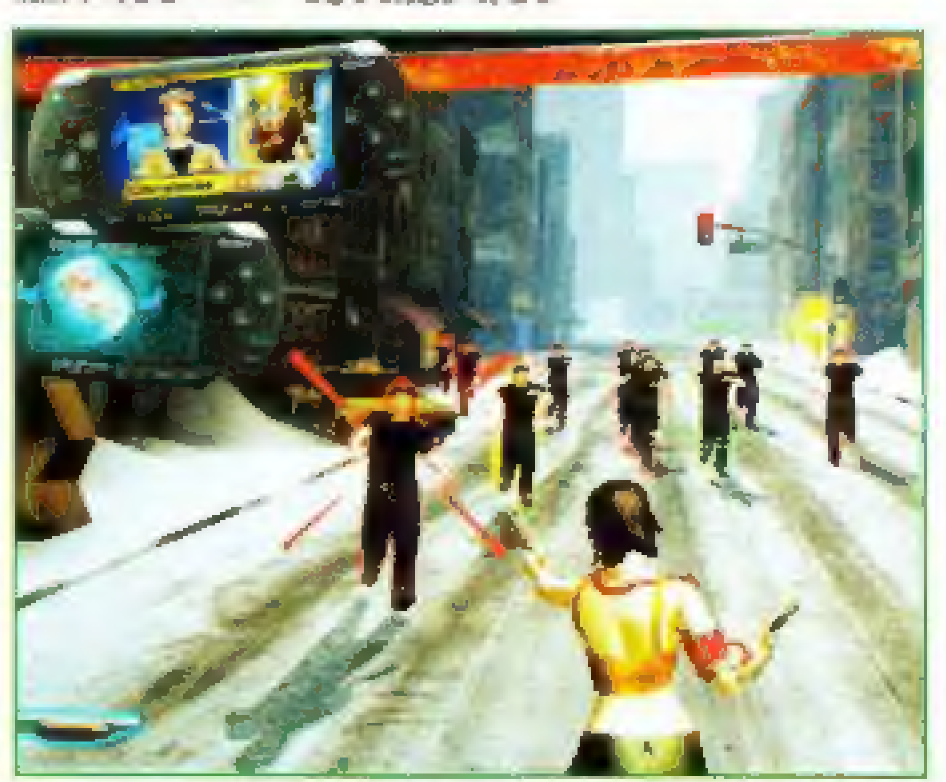
Pokemon会社社长石原恒和透露，2005年内《口袋妖怪》的相应作品将会在NDS、GBA和NGC上全面登场，目前正在建设中的位于名古屋的“口袋妖怪公园”也将会在2005年内开张。另外《口袋妖怪》的最新电影也将会在年内上映。

对于即将到来的NDS版《口袋妖怪 珍珠》和《口袋妖怪 钻石》，Game Freak社长田尻智表示将会用尽自己的全部能力来开发这第一款NDS版《口袋妖怪》新作。田尻智表示：“这将会成为一款新类型的游戏，将会提供很多种全新的游戏方式。”玩家将会看到一款与如今的《口袋妖怪》完全不同的作品。

PSP超华丽新作《感染》公布

今年E3展Planet Moon制作室（代表作为《武装与危险》）曾经宣布了一款代号为“Infected（感染）”的PSP新作，目前以掌机游戏见长的Majesco公司宣布获得了该作的发行权，本作将于今年夏季发售。

《感染》是一款画面非常华丽的PSP游戏，游戏讲述某种病毒在5天之内几乎就传遍全球，到了圣诞期间多数市民都因此陷入了疯狂状态。这是一款相当独特的射击游戏，主角位于画面中央朝疯狂奔跑而来的受感染者射击。游戏操作方式类似于光枪射击游戏。从目前公布的画面来看本作中同屏出现的敌人数量非常多，真正体现了PSP的机能实力。



香港行货PSP春季发售

12月17日在香港召开的亚洲游戏展上，PSP成为全场最大焦点。一位三十多岁的玩家更是为了试玩PSP在会场门口彻夜等候。这次PSP的展出采用了与之前TGS同样的方式，由Show Girl将主机佩戴在身上供玩家试玩，同时提供细心的讲解。SCE首席技术官茶谷公之亲手将PSP送给了本届展会大使陈慧琳。

索尼中国亚洲事业本部部长安田哲彦表示，索尼将努力使PSP于2月份在香港发售，售价与日版持平，大约为1600港币左右。索尼预计PSP在香港的每月销量应该在3万部左右。

GBA最强影像压缩技术公布

法国ActImagine公司"GBA Video"的新一代影像压缩技术目前已经研发成功，通过这项改进技术，用户可以在普通256MBit的GBA卡带中存放90分钟影像。此前"GBA Video"初代技术已经应用于《口袋妖怪》等系列GBA电影中，不过该技术压缩率并不高，只能在256MBit卡带中存放20~30分钟影像。

新一代"GBA Video"不仅将会应用到更多的GBA电影卡带中，任天堂方面目前正准备应用该技术开发GBA和NDS游戏。这意味着今后将会出现更多收录有大量动画的GBA和NDS游戏。据任天堂方面表示，此前美版NDS同捆的《银河战士Prime 猎人：初猎》的双屏幕高解析度片头动画就是应用这项技术进行压缩的。

《口袋王国：征服世界》网络挑战赛将召开

12月21日，诺基亚宣布将会举办N-Gage Arena服务的全球第一场网络锦标赛。这场比赛为时3个月，在欧洲、亚太和美国的玩家可以通过无线网络进行《口袋王国：征服世界》的全球比赛。

N-Gage Arena的玩家可以在诺基亚的官方网站上注册报名参加此次比赛，报名网址为：http://arena.n-gage.com，这次比赛活动的报名截止日期为2月1日。这项活动的资格赛已经从1月1日开始进行，在比赛中，玩家要让自己的王国进入"Monthly Owner（月度霸主）"排行榜。在资格赛结束之后，3个地区将会诞生总共20名选手进入决赛。决赛将于2月1日至3月1日期间举办。最终进入前三甲的玩家将会获得绘有N-Gage Arena和《口袋王国》Logo的认证护盾，而各地区的前三名玩家将会获得其在N-Gage Arena个人档案页面中的全套装备和战利品。这次活动的获胜者名单将于3月10日公布。

■任天堂在12月下旬召开的"JUMP Festa 2005"展会中宣布，该公司已经获得了著名漫画《高速达阵》(Eye Shield 21)的游戏版发行权，将会推出其NDS和NGC版新作。至于本作将由任天堂自己开发还是外包给其他制作室目前尚不明确，本作目前已经投入开发。

■12月底日本方面的零售商传出一个坏消息，Falcom大受关注的PSP新作《伊苏VI 纳比斯汀的方舟》将会延期发售。本作原计划于1月20日发售，目前Falcom方面并未公布本作的发售时间，也没有说明理由。PSP版《伊苏VI》将完全再现PC与PS2版的所有内容，并且加入了PC版没有的BOSS战模式、第二轮回的超高难度恶梦模式以及许多全新要素。

■GBA《魔法假日》和《圣剑传说》的开发商Brownie Brown宣布该公司目前正在任天堂的主机上开发多款新作，其中有一款已经确定为NDS版的《魔法假日2》。

■12月下旬，任天堂宣布在NDS版《瓦里奥制造 摸摸乐》中发现了一个BUG，本作中的3个迷你游戏出现了触摸屏输入无效的情况，这三款游戏分别为《Miniature Light Bulb》、《Fuse》和《Dark Room》。这个BUG只会在部分NDS主机中出现，发现该BUG的玩家可以向任天堂免费更换游戏。

■Banpresto宣布GBA版《超级机器人大战 原创世纪2》将于2005年2月3日发售，该作具有与NGC版《超级机器人大战GC》的互动功能。

■Capcom宣布《洛克人EXE5》的第二个版本《洛克人EXE5 加奈尔小队》将于2月24日发售。

■Konami将会推出一款GBA版《大盗五右卫门1+2》，该作是FC版的1、2两作的复刻版，将于2月份在日本发售。

■因为开发了《勇者斗恶龙VIII》而大红大紫的Level-5宣布该公司目前正在开发一款PSP新作，目前有关该作的一切资料不详，据称这款游戏可能是《黑云3》。

■迪士尼互动公司将会接手Capcom动作游戏《蒂姆·伯顿的圣诞夜惊魂》在美国的发行工作，该作的GBA版《南瓜王》将于今年10月份发售。

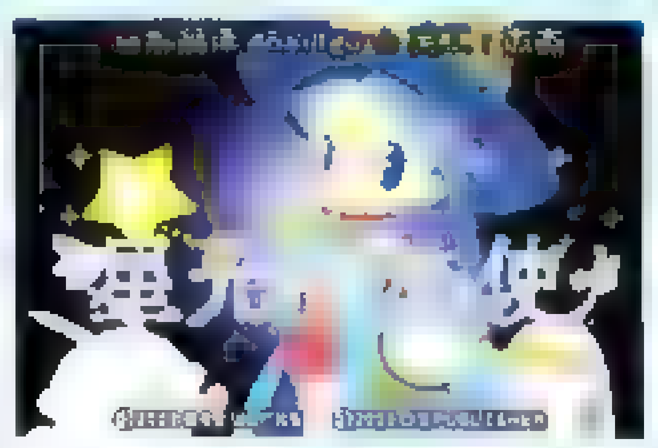
■Namco将于2月份推出一款PSP版《Namco博物馆》，该作中收录了Namco大量的经典游戏。

■据美国著名游戏杂志《EGM》报道，EA将会推出一款PSP和PS2版《007》新作。这将会是一款FPS游戏，并且PSP和PS2版会有互动性。

文 冰咖啡 编 马步

汉化讯息台

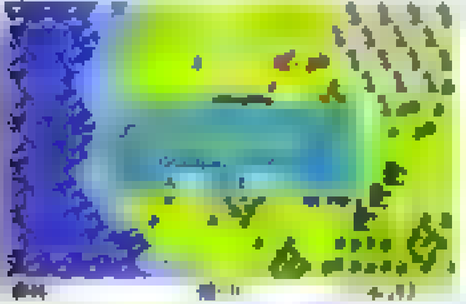
《星光魔法使》汉化版发布



2004年12月22日，naligo在CGP上发布他第一个汉化游戏，这是个没有字库的游戏，都是压缩的图片。作者自称是为了练习图片的破解。本作破解翻译为naligo，美工为杰杰。

《大战略》70%汉化版

也是2004年12月22日，这一天，唐甜李发布了他的个人汉化作品——《大战略》的汉化版，汉化度为70%。不知有多少玩家能打通这款高难度的战略游戏，现在有了汉化版，各位已经玩过众多战棋游戏、身经百战的战略家们，再来挑战一下这款高难度的《大战略》吧。



《口袋妖怪 蓝宝石》中文386版

2004年12月24日，平安夜，制作出国内第一款386版《口袋妖怪》的口袋妖怪专题网（PMGBA）发布了《口袋妖怪 蓝宝石》中文386版，作为PMGBA于2004年最后一个386版的ROM，该作也给被口袋妖怪们搅得热热闹闹的2004年又添上精彩的一笔，从当初的《红宝石》386版，经历了《火红·叶绿》，到今天的《绿宝石》、《蓝宝石》这一系列凝结了国内玩家智慧的386版《口袋妖怪》，圆了国内玩家本不可能实现的全"妖怪收集"之梦。

《逆转裁判3》的完全汉化版

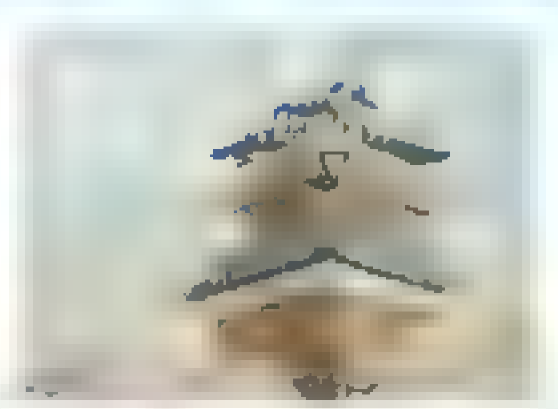
圣诞节前，CGP给玩家带来了厚礼——《逆转裁判3》的完全汉化版。本作由SODY破解，近藤勇、小胖、月见月翻译，SODY、小马飞燕任美工，HASEZ、真忘私坪负责测试，在汉化名单里，还特别感谢了古武爱吹牛、灰手、spgir和holeon。从2004年10月中旬至12月24日，所有参加《汉化逆转3》的CGP成员克服了内部和外部的困难，终于完成了《逆转裁判3》的全部汉化。至此，"《逆转裁判》系列"已有两作完全汉化版放出。在2004年12月25日和2005年1月1日，CGP小组又发布补丁对一些BUG进行了更正。

《塞尔达传说 神奇的小人帽》CGP 98%汉化版。

同样是平安夜这天，CGP小组历时一个半月汉化的《萨尔达传说 缩小帽》(本刊译作《塞尔达传说 神奇的小人帽》) 也发布了，文本已

全部汉化，但是LOGO和一些图片没有弄，所以汉化者也称其为98%。这是CGP献给玩家又一份圣诞礼物。本汉化作品由不知云破解，归见月翻译，小马飞燕作美工，残忍游戏和becky则进行了游戏的测试。之后，CGP又在2004年12月26日、12月31日、2005年1月1日分别发布了补丁，更正了汉化ROM中的一些BUG。

《信长异闻录》汉化 v0.55 字体修正版



平安夜汉化游戏大爆发！汉化讯息台曾经报道过的《信长异闻录》的汉化版又公布了v0.55字体修正版，字体由甜甜李修正，修改者称改动是替换了原来的繁体字，改为更适合游戏背景的楷体。

《塞尔达传说 神奇的小人帽》天使剧情汉化版

2004年12月25日，天使汉化组的《塞尔达传说神奇帽》（本刊译作《塞尔达传说 神奇的小人帽》）也发布了，制作人员包括biggod731、huya、清水、emotexx、hawk hunter和madcell。2005年1月1日，天使汉化组又发布了V2005完全汉化版本。此次不仅重新文饰了文本并修正了文本的错误，还汉化了副标题并修改了地图的显示字体。

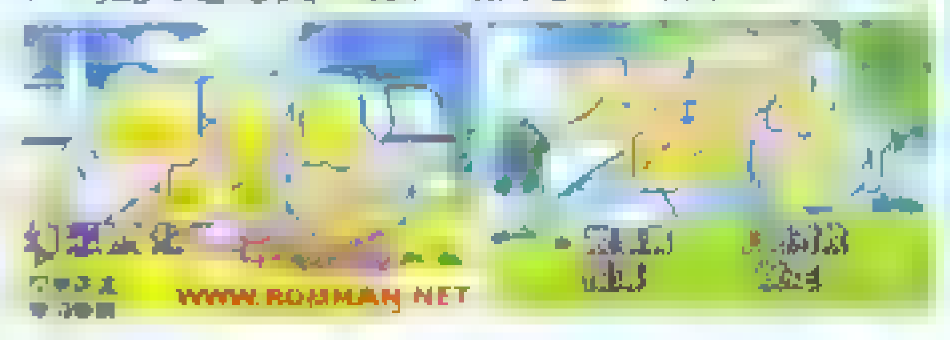
《逆转裁判1》ACE完全汉化版

12月25日，逆转ACE汉化的《逆转裁判1》完全汉化版也发布了！这次《逆转裁判1》的汉化，是在得到前三章作者JPGMFAN的授权

下进行的。相比JPGMFAN的前三章和之前逆转ACE放出的第四章单独汉化版，本作有着无死机丢档的BUG、修正游戏中的对话框字体及修正前三章中的一些翻译问题。MaxVampire82、晨、筷子、艾尔伯特等逆转ACE组员参与了此次整合。至此，国内玩家终于可以玩全《逆转裁判》三作的全部汉化版了！

《超写真麻雀》简繁体中文版

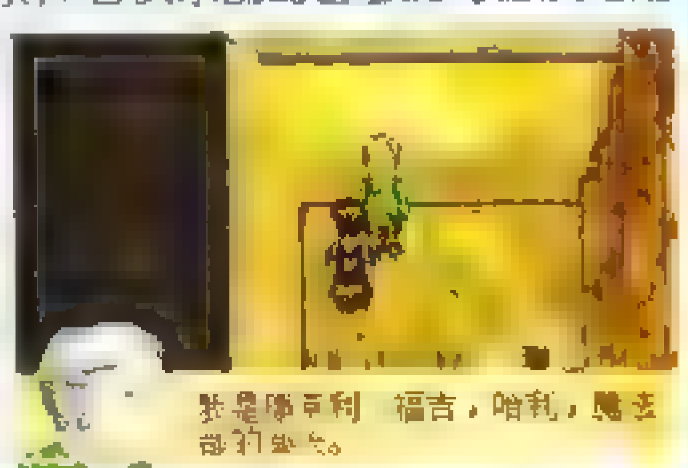
2004年12月30日，琵琶行论坛（PPX）注册会员幻想发布了由他个人汉化的《超写真麻雀》（本刊译作《超真实麻雀 同窗会》）汉化版，并发布了简体繁体两个版本，对话文本100%汉化，图片80%汉化。大家可以尝试一下这款轻松休闲的《超写真麻雀》的汉化版，很轻松休闲的。



《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》汉化版1.0

哈利·波特
与阿兹卡班的囚徒

12月31日，汉化界前辈施珂昱发布了《哈利波特与阿兹卡班的囚徒》的汉化版，在汉化说明中，施前辈着重感谢了光之剑（翻译）、MADCELL（标题制作）、理亚以及哈利波特崇拜者俱乐部的各位斑竹在汉化过程中给予的帮助。这个游戏汉化难度相当大，在大家的努力下该作终于完成了。



我是罗恩利 福吉，哈利，魔法部部长。

掌机游戏综合发售表

[illegible]NDS[illegible]不[illegible]合适的时机[illegible]这一段时间内价格[illegible]的可能性不大[illegible]PSP的价格[illegible]，但比起刚开始的5000大洋也已经降低了不少[illegible]的朋友也可以考虑添置一台新设备。由于[illegible]，掌机上的新游戏不是很多，利用这段时间[illegible]错过的[illegible]游戏也是不错的选择。本期开始，掌机发售表的形式有了点小小的变化，希望大家能够喜欢。

发售表阅读提示

[illegible]及日元、美元[illegible]

[illegible]

GAMEBOY ADVANCE 2005年

1月6日	[illegible]	[illegible]	Namco	[illegible]	[illegible]
1月10日	塞尔达传说 小人帽（美版）	The Legend of Zelda The Minish Cap	Nintendo	A·RPG	29.99美元
1月13日	[illegible]	[illegible]	Nintendo	TAB	[illegible]
1月20日	哈比人的冒险 指环王最初的故事	ホビットの冒険 ロード・オブ・ザ・リング はじまりの物	Konami	RPG	4800日元
	冒险王比特 流氓大王	冒険王ビィト バスターズロード	Bandai	RPG	4800日元
1月27日	努力！躲避球斗士	がんばれ！ドッジファイターズ	Bandai	ACT	4800日元
	三国志英杰传	三国志英杰传	Koei	S·RPG	4800日元
	三国志孔明传	三国志孔明传	Koei	S·RPG	4800日元
	侦探神宫寺三郎 白影少女	探偵神宮寺三郎 白い影の少女	Marvelous	AVG	4800日元
2月 日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2月24日	洛克人EXE5 加内尔小队	ロックマンエグゼ5 チームオブカーネル	Capcom	A·RPG	4800日元
3月10日	千年家族	千年家族	Nintendo	SLG	价格未定

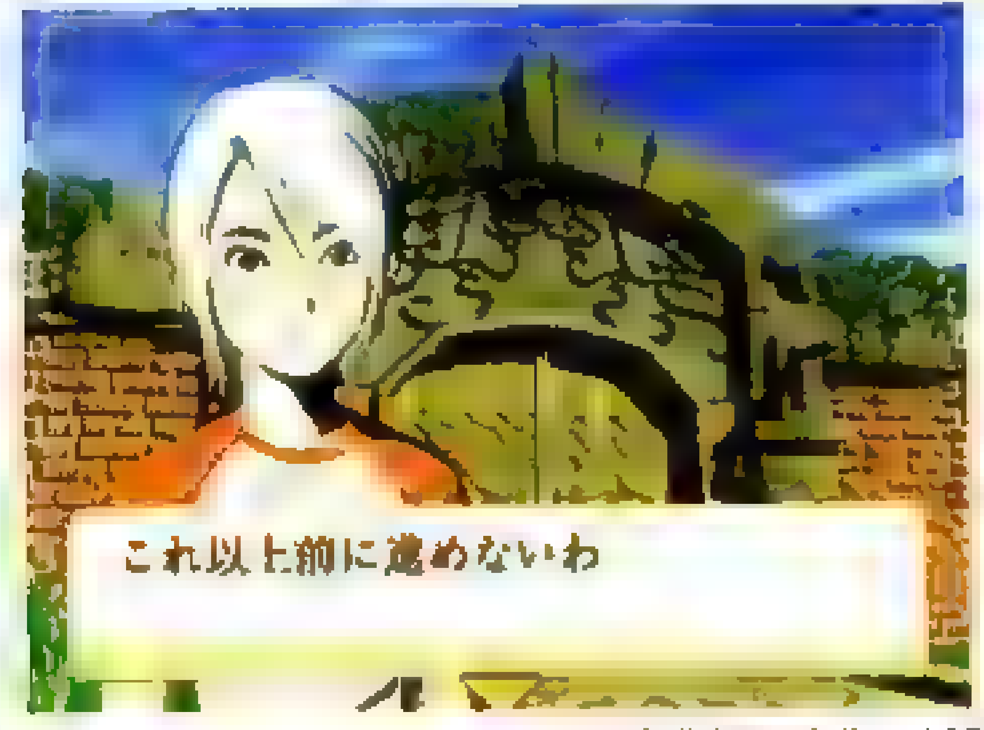
▲两款大杂烩游戏是近期GBA上最值得期待的作品。

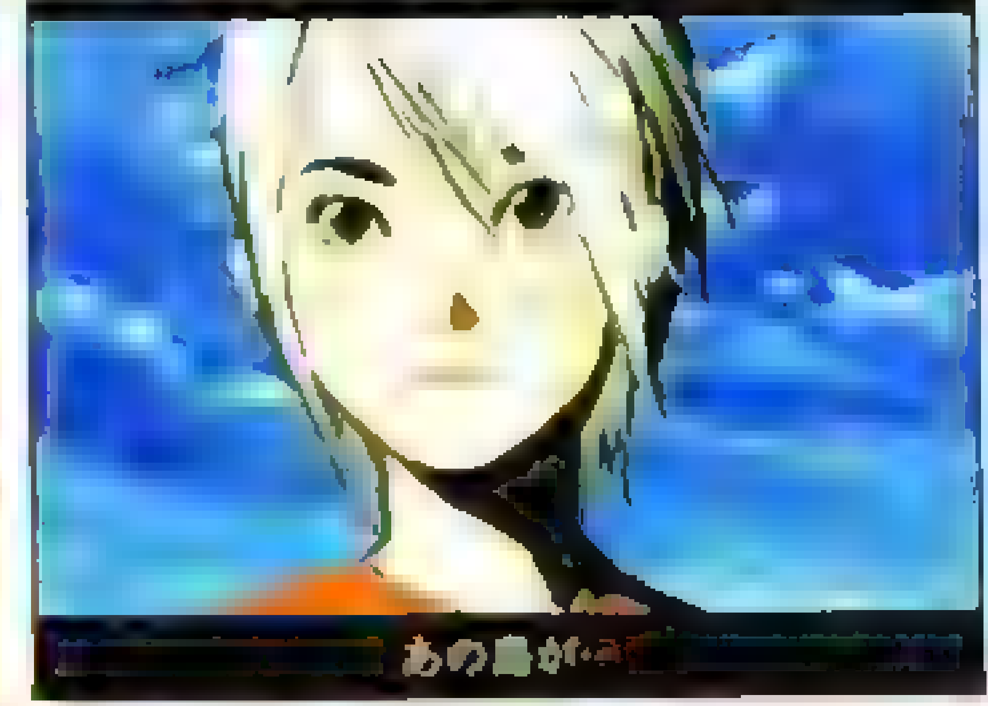
[illegible]

1月6日	蜘蛛人2	スパイダーマン2	Taito	ACT	4800日元
1月27日	CATCH！TOUCH！耀西！	キャッチ！タッチ！ヨッシー！	Nintendo	ACT	4800日元
2月17日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	4800日元
2月24日	异色代码 双重记忆	[illegible]	Nintendo	AVG	4800日元
	陨石大战	メテオス	Bandai	PUZ	价格未定
3月	蛋兽英雄	[illegible]	Square Enix	RPG	价格未定

Nintendo DS 2005年

春	超执刀 墨丘利神之杖	超执刀カドゥケウス	Atlus	ACT	价格未定
	超级碧奇公主大冒险	スーパープリンセスピーチ	Nintendo	ACT	价格未定
	触摸！卡比的魔法绘笔	タッチ！カービィ魔法の絵筆	Nintendo	ACT	价格未定
	任天狗	Nintendogs	Nintendo	ETC	价格未定
	大众麻将 健康麻将 （暂名）	みんなの麻雀 ～健康麻雀～（暂名）	MTO	TAB	价格未定
4月	加油！五右卫门（暂名）	がんばれゴエモン（暂名）	Konami	ACT	价格未定
5月	雾都奇谭 迷失少女	Londonian Gothics 迷宮のロリータ―	Megacyber	A・RPG	价格未定

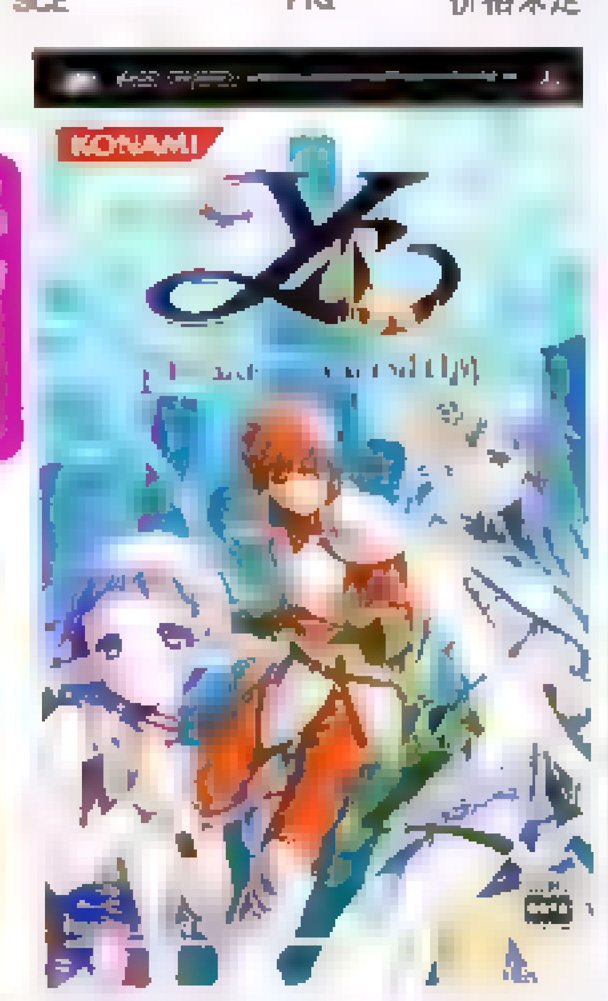




▲NDS上原本暂定名为《ANOTHER》的AVG游戏终于公布了其正式名字与发售日，正式名称定为《异色代码 双重记忆》，预定2005年2月24日发售。

PlayStation Portable 2005年

1月27日	苍穹之巨龙	苍穹のファフナー	Bandai	ACT	4800日元
	电车GO！携带版 东京急行篇	Mobile Train Simulator＋电车でGO！东京急行编	音乐馆	SLG	4800日元
	炼狱 洗罪塔	煉獄 The Tower of Purgatory	Hundson	A・RPG	4800日元
1月	A.I.象棋	A.I.将棋	Marvelous	TAB	3800日元
2月17日	泰格伍兹 PGA TOUR	タイガー・ウッズ PGA TOUR	EA	SPG	价格未定
	极品飞车 地下狂飙	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド ライバルズ	EA	RAC	4800日元
2月24日	新天魔界 混沌时代V 另一个故事	新天魔界 GOC V アナザサイド	Idea Factory	SLG	4800日元
春	GT赛车4携带版（暂名）	グランツーリスモ4モバイル（暂名）	SCE	RAC	价格未定
春	彼岸岛（暂名）	彼岸島	Nowproduction	AVG	价格未定
春	死神 BLEACH	BLEACH	SCE	FIG	价格未定



最新日本掌机游戏周间销量榜

从本期开始、《掌机王SP》将新增一个掌机游戏排行榜的栏目，主要介绍日本方面掌机游戏的市场动向。PSP刚推出就有两款大作软件上榜，但是由于主机出货量的原因，其销量还并不十分突出，今后的走势值得密切留意。《洛克人EXE5》虽然稳坐第一的位置，但是比起销量直逼100万的前作来说，其成绩显然有些令人失望。此外，怪物级软件《口袋妖怪 绿宝石》依然保持其长卖姿态，后劲还是相当足的。

累计时间 2004年12月6日－2004年12月12日

特稿 年末年始话商战

文 太阳黑子工作室 Darkbaby 编 LIKY

一年一度的圣诞商战终于硝烟散尽，和先前绝大多数人所预想的完全不同，接踵登场的两款新世代掌机并没有出现激战的场面，任天堂NDS主机凭借着充足的供货和合理的发售时机取得了压倒性优势，在本土顺利达成了实际销售140万台的预期目标。在北美地区的销售情报虽然正式公开，但根据一些媒体的报道可以获悉其受欢迎程度绝对不亚于本土。索尼PSP虽然在发售初期曾经引发了火爆人气，但是由于硬件厂商供货严重准备不足，出现了持续断货现象，以至于进入圣诞节当周后人气完全被NDS所压制(任天堂历来在圣诞节都极具号召力)，其销量甚至还不如已然人老珠黄的GBA。根据各大相关权威机构的统计报告显示，PSP截止12月26日的累计出货为40万台，实际销售为35万2295台，严重断货的情况已经发生扭转，一些囤积炒卖的商家已经开始调整策略。就目前的实际形势来看，NDS已经顺利完成了年内全球累计出货280万台的既定目标，相比较PSP的40万台出货量确实占据了完全的主动权。

▲发售初期的PSP引发了火爆人气，但随即迎来的是持续的的缺货。

虽然在大战之前，索尼和任天堂都信誓旦旦地宣称NDS和PSP彼此之间并不会发生直接的利益冲突，但实际上两硬件会社都为确保首战告捷而全力以赴，正所谓狭路相逢勇者胜，主动出击一方获得了圆满的战果。很显然，PSP目前的标准价格和发售日期与原定计划存在着颇大出入，自该主机于2003年E3大展发表以来，一直凭借着划时代的超强硬件规格和华丽的外观设计在广大消费者和第三方软件开发商心目中占据了绝对的好感度，从首发软件的丰富数量就足以证明其占尽了人和，第三方的支持力度明显要高于任天堂NDS。任天堂阵营一度在舆论声势方面完全处于被动局面，掌机帝国即将全面崩溃的悲观言论此起彼伏，但是该社及时稳住了阵脚，脚踏实地地谋划前期筹备工作，无论在产品的制造流通、第三方的协调合作以及消费者宣传等各方面都做到了前所未有的主动积极。日本著名歌星宇多田光出演广告代言人和五大都市巡回展览都让NDS的市场认知度极大提升。据日本游戏业界的消息灵通人士透露，虽然NDS的首批开发工具包发放比PSP稍晚，但任天堂在开发机材的准备数量非常充足，程序工具包也相当完善，只要稍有GBA游戏开发经验的程序员便能迅速上手。PSP的前期准备工作则颇受诟病，由于应用了许多全新的技术，第三方厂商在上手时遭遇到了大量棘手的技术障碍，SCE虽然竭尽全力协助依然缺乏足够人手。PSP的开发机材也严重准备不足，有可靠消息透露，即使主力协作厂商Namco截止12月初也仅收到5台开发机材。任天堂一反过去一直推行的后发制人的战略，采取了以攻为守的战术，将NDS的首发日期定于圣诞商战前夜，软硬件价格也十分具有市场亲和力，任天堂这一举动迫使不愿意白白错失商机的索尼被迫在严重准备不足的情况下将发售日提前，并把硬件价格定位大幅度下调。

过去日本著名的游戏评论杂志《游戏批评》曾经提出过"任天堂日本本土不败战"(任天堂在日本本土不会失败)的理论，其理由是任天堂在青少年消费者心目中拥有不可动摇的品牌地位，在历年的圣诞商战总是独占鳌头。索尼的计划原本相当周密，依然采用了大打软件牌的策略意图一举成功，其首轮软件攻势居然准备了《大众高尔夫携带版》、《真·三国无双》两款百万级超大作和《山脊赛车PSP》、《潜龙谍影ACID》两款50万级大作保驾护航，其声势之浩大可谓空前绝后，但常胜将军久多良木健还是完全低估了任天堂的强大市场号召力。任天堂的首发阵容比起PSP着实相形见绌，除了世嘉大力支持以外，其他多为非主流厂商的应景小品，

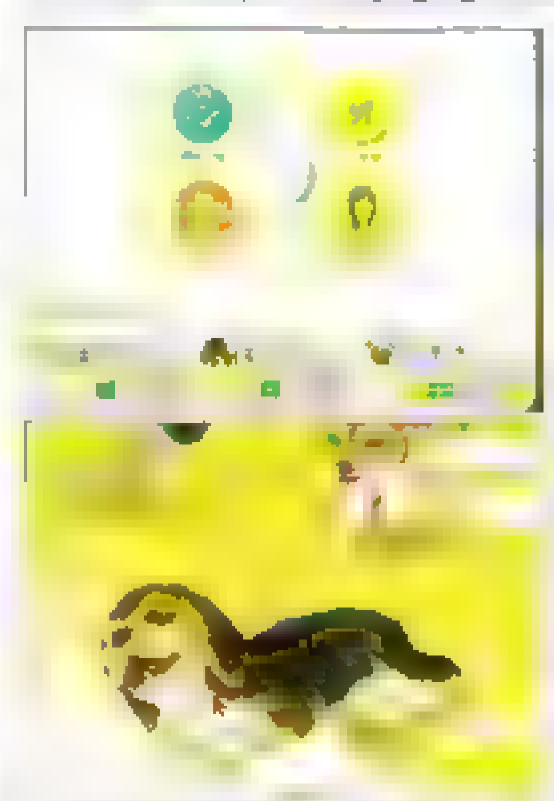
本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

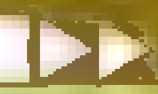
但是由于选择发售时机非常巧妙的原因，主机发售进入第三周后，正赶上一年一度的圣诞商战期，日本多数家长都习惯性购买任天堂的商品作为馈赠子女或亲友的节礼，几乎所有任天堂系的商品都在圣诞节期间出现了疯狂热卖现象，结果不但NDS占据了压倒性优势，甚至连GBA和NGC的销售台数也比PSP为多。我们可以用一个非常直观的实例证明任天堂在圣诞商战期间难以置信的市场号召力：GBA游戏《耀西的万有引力》在发售当天的销量仅2700份，实际消化率不足7%，被许多商家断言为年末最大票房毒药，NGC《大金刚 丛林节拍》的首日市场消化率同样不足10%，但是进入年末商战期间后仅仅不到10天时间，公认的票房毒药竟然卖到全线断货，《耀西的万有引力》截止12月26日统计时实际销量已经接近17万套，《大金刚 丛林节拍》也顺利突破10万大关，已经有不少日本游戏零售业者把《耀西的万有引力》现象戏称为"耀西神话"。索尼选择在圣诞商战期间与任天堂对决显然并不明智，更何况还是在准备不完全的情况下，该社精心筹备的第一波强力软件攻势几乎完全被瓦解，销量最高的《大众高尔夫携带版》销量不过13万套，而《山脊赛车PSP》和《真·三国无双》也不过10万前后，其他的销量均不理想，在一年一度的旺销季节取得如此的销售成绩显然难以称得上成功，索尼要想在短时间内再筹划一轮这样规模的软件攻势又谈何容易呢？

▲货源充足让任天堂成为圣诞商战的最大赢家，NDS主机以及软件都疯狂大卖。

经过与索尼多年交锋的挫折，过去一直我行我素的任天堂在新社长岩田聪指挥下显然变得更加懂得变通时务了，在向下兼容和宣传造势等方面大量汲取了竞争对手的成功经验。NDS向下兼容GBA显然是一条确保成功的王道，有着近千款GBA游戏作为后盾依托，NDS至少在最初半年无虞担忧软件匮乏的问题，可以有充足时间从容布局谋划，事实证明了这个策略是非常正确的。任天堂对NDS和GBA的市场划分也非常明确，15000日元价位的NDS和约9000日元价位的GBA分别面向不同的消费群体，及时调整价格的GBA并没有因为NDS发售而出现急速凋落的现象，依旧保持着相对稳定的销售态势。任天堂此番还刻意仿效索尼过去一直采用的出货发表策略，不断在硬件出货数量上大造声势，一个月内连续三次发布硬件出货数据，借此让外界充分了解NDS当前炙手可热的地位，在舆论宣传上占据了完全的主动权。

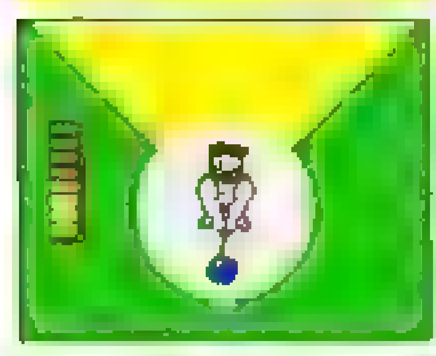
两大新世代掌机发售至今，一些曾经被业界人士担忧的问题已经初露端倪，如果不能得到及时的解决，未来极有可能会影响到商战大势乃至掌机游戏产业的健全发展。任天堂预定的NDS游戏软件的财务年度内销售目标为1500万套，以目前的形势看来任务相当艰巨。根据笔者的初步估算，截止今年内NDS的全球游戏总出荷量大致在600～800万套之间，任天堂要在接下去的3个传统淡季里完成余下将近一半的销售目标并不乐观，因为在春季预定发售的游戏里除了《任天狗》一款主力商品以外并没有什么大作，惟有寄托《超级马里奥64DS》和《瓦里奥制造 摸摸乐》两款畅销游戏继续高歌猛进。另外从目前的软件销售趋势来看，任天堂游戏依然保持着绝对强势，第三方厂商的作品难以与之争锋，在《超级马里奥64DS》和《瓦里奥制造 摸摸乐》两款作品相继接近40万销量之时，日本本土第三方游戏中仅有世嘉的《为你而死》勉强突破5万套。在北美的情况则明显比日本要乐观，EA、THQ等多部首发游戏仅一周间就达到了10万套销量，这也进一步证明北美市场的潜在容量远非日本弹丸之地可比。最新统计的GBA全球游戏销量TOP50中，任天堂本厂作品竟然占据了37位，寡占化的市场显然对掌机游戏产业的发展并无助益，任天堂应当为第三方软件厂商开辟一个具有良好商业价值的发展空间，通过紧密合作来达到


▲另类的饲养型游戏《任天狗》一定能成为女性玩家的最爱。



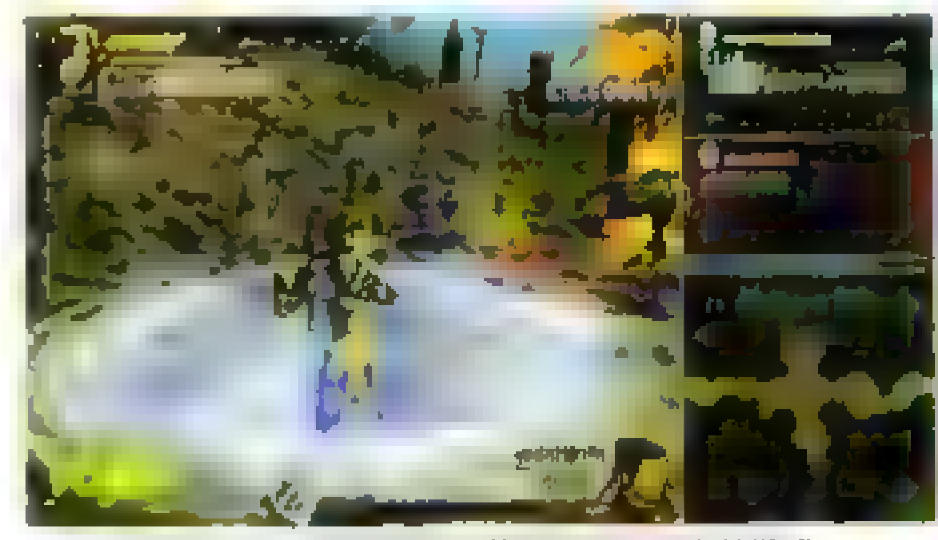
▲《山脊赛车PSP》绚丽的画面让所有人体会到PSP的强大机能

共存共荣。在临近2004年结束之时，许多TV游戏产业的大人物纷纷对未来发表了前瞻性的展望，绝大多数的看法都认为未来游戏开发成本会成倍提升，游戏厂商的生存空间日益狭窄，合并和倒闭将不可避免。任天堂NDS正是基于构筑一个成本低廉平台的设计思想所开发的，该社希望通过尽可能降低开发成本来吸引第三方软件商，以此在竞争中保持优势。《瓦里奥制造 摸摸乐》从企划到开发完成仅仅用了不到半年，参与制作人员不过7人，这款低成本游戏至少可以为任天堂带来10亿日元以上的可观利润。世嘉Sonic Team小组开发的《为你而死》虽然在日本目前不过5万套左右销量，但由于仅有六名开发成员在半年时间里制作完成，初步估计仅日本本土就可以有2亿日元以上的纯利润，如果再算上北美地区就更加可观了。制作NDS游戏成本低廉已经是不争的事实，极大降低第三方软件商的经营风险，NDS目前最大的问题还是硬件设计过于保守，对游戏厂商的选题产生了不利影响，Falcom某制作人曾经表示《伊苏6》和《英雄传说 白发魔女》选择PSP的主要原因就是因为NDS媒体容量不足。根据日本国内外多家研究机构测试的结果获悉，NDS的WI-FI无线通信机能大大优于官方的发表数据，任天堂应该积极引导协助第三方扬长避短，开发出充分发挥主机硬件特性的优秀作品。



▲《瓦里奥制造 摸摸乐》的制作成本不高，但销量不俗，这是任天堂最擅长的营销模式。

索尼推出PSP的主要卖点是让消费者随时随地玩到和家用机同等品质的掌机游戏，从目前来看这个大胆构想无疑是一柄利钝互见的双刃剑。SCE的技术总裁茶谷公之曾经表示："硬件性能是创造的最大动力源！"笔者对此并无异议，越是性能优秀的硬件，其制作游戏的拓展空间就越大，这方面PSP确实比NDS更具有可塑性。虽然目前PSP存在着电池工作时间短和开发困难等诸多问题，这些都必然会随着时间推移得到逐步解决，但是PSP所造成的开发成本提升确是绝对无法回避的。曾经有业界人士一针见血地指出："PSP即使达到了GBA同等的市场规模，但考虑到开发成本成倍提升的实际因素，第三方的利益或许反而会下降。"家用游戏主机即将在2005年进入新一轮的竞争，全球厂商无不为避免被变革的洪流淹没而暗中积极筹划，为了一款掌机主机消耗过多人力物力显然并不明智。Square Enix目前对待两大掌机的不同态度显然代表了一种主流思想，绝大多数厂商的策略就是通过掌机平台低投入高获利



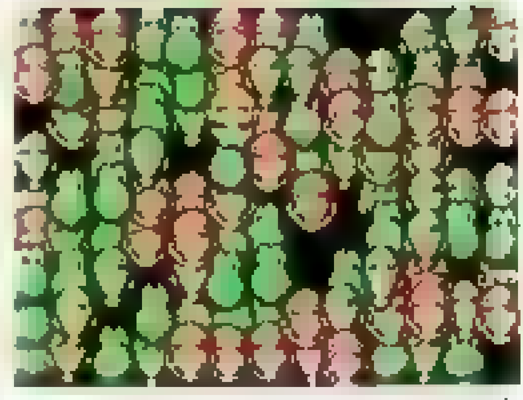
▲PSP的《真・三国无双》是游戏预订量最高的游戏。

的运营模式来填补家用机平台日益膨大化的开发支出。过去两年来，Square Enix在GBA平台获益颇丰，这也促使这家厂商目前暂时偏向于任天堂阵营。PSP虽然拥有足够的硬件性能，但对于绝大多数开发商却有过剩的嫌疑，目前充斥着移植游戏的现状非常能说明问题。索尼在和任天堂争夺掌机游戏市场时存在着许多致命伤，最关键问题是SCE本社的游戏缺乏足够市场号召力，《大众高尔夫》和《GT赛车携带版》均不足以牵引硬件普及，SCE更无法像任天堂那样以软件销售的利润来填补硬件成本的巨额赤字。很多人喜欢把PSP的现状和当年PS首发时相提并论，实际上两者还是存在着极大差异。PS发售主机首批出货仅有10万台，而当天Namco的《山脊赛车》却卖出了15万套，这足以证明软件的受欢迎程度。PSP虽然硬件出货量达到了40万台，但在供货充足情况下其最卖座的二款游戏销量不过10万套前后，更有多款游戏的销量在1万套以下，TAITO的《泡泡龙口袋版》甚至仅有不足1500份，以上数据充分证明相当部分玩家对PSP游戏的市场定位并不认同。索尼并没有完全吸取过去任天堂在推行联动战

▲卡片化的《潜龙谍影ACID》可能会让许多人一时接受不了。

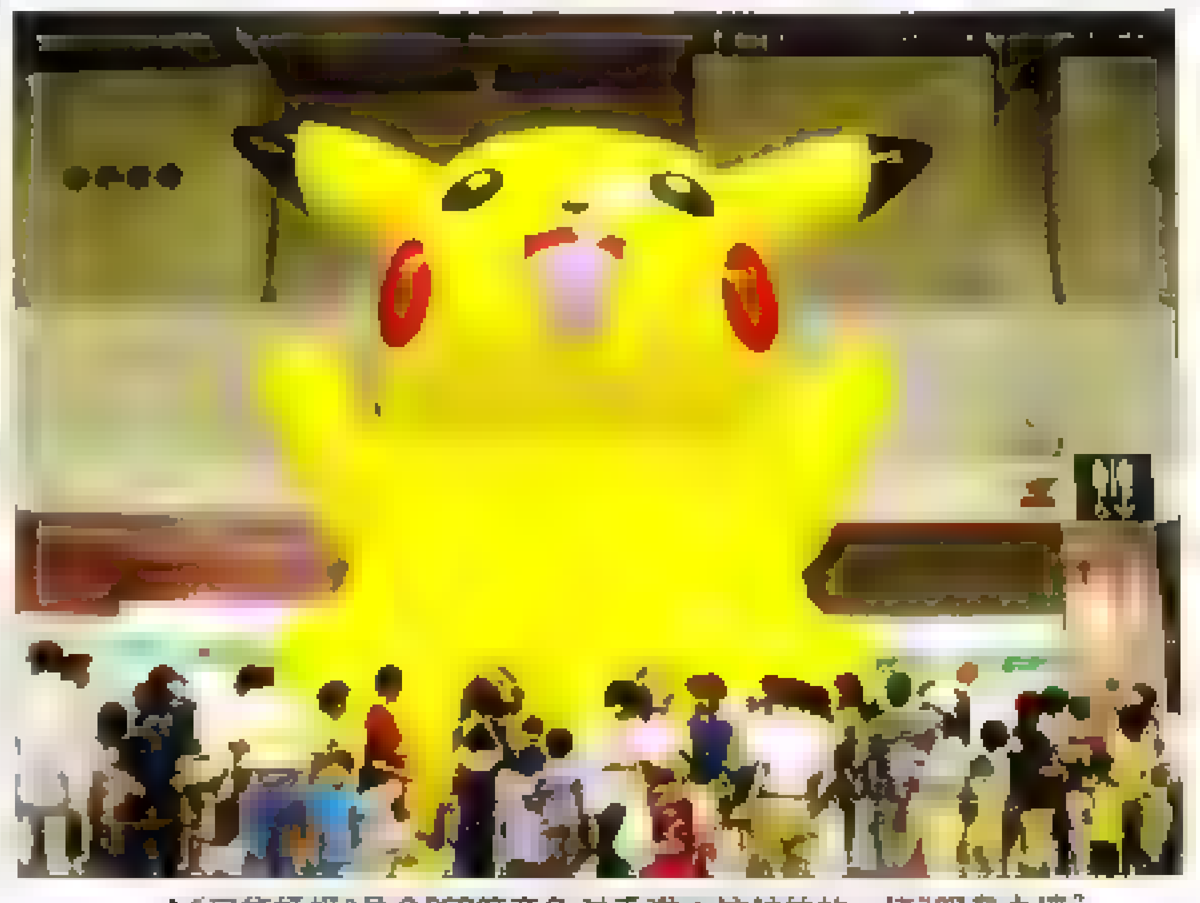
略时的失败教训，《装甲核心 方程式前线》和《潜龙谍影ACID》两款与PS2相关作品联动的游戏均遭到冷落。虽然索尼的游戏主机一向以获得广大第三方软件厂商鼎力支持为最大成功动力，但是否能够获得实际利益还是第三方取舍的关键，由于硬件普及量和消费者选择趣味等诸多因素，目前PSP对于第三方厂商的魅力显然低于NDS，从近日两款跨平台游戏的销售状况能够看出NDS强大的市场消费惯性。同样作为主机首发软件，Koei的NDS版《麻雀大会》销量为4800份，PSP版仅为500份。世嘉的《狂热啵呦啵呦》，率先作为首发游戏推出的PSP版仅9800份，而次周发售的NDS版则高达2万套以上，由于厂商预先估计过于保守，还出现了全日本断货的现象。接下来数月将是各大软件厂商确定和发表下一财务年度开发计划的日子，PSP如果无法尽快扭转不利局面，软件销售情况的消长将直接影响第三方的未来经营方针。

PSP是否已经难以挽回败局，笔者只能说好戏刚刚开幕而已，PSP春季在欧美两地相继登场才标志着新世代掌机大战全面爆发。欧美的游戏开发商和消费者往往更着眼于硬件的性能，过去10多年来，MD、N64、Xbox等名机无不凭借着硬件性能优势独树一帜，索尼显然也把战略重点置于成长迅猛的欧美市场。虽然NDS在北美取得了先行之利，但凭借PS多年的品牌号召力，PSP在北美发售后取得骄人战绩完全在意料之中，PSP在北美获得的第三方软件厂商支持力度也略优于NDS，EA之前就公开表示对PSP和NDS的支持力度为6：4，更重要的一点，NDS目前的主力对应软件《口袋妖怪》和《JUMP全明星大乱斗》等游戏在北美地区的杀伤力大大低于日本本土，未来两大掌机在北美竞争将空前激烈。欧洲地区是目前游戏产业成长最迅猛的地域，有望在数年内超越北美成为全球最大市场，欧洲同时也是索尼在TV游戏产业根基最稳固的势力范围，PS2一直遥遥领先于Xbox、NGC等竞争对手，两大掌机在该地区的胜负足以决定未来的大局。从16位主机时代开始，欧洲一向就是任天堂在世界三大消费市场中最薄弱的环节，NGC在英国一度几乎被PS2完全挤出市场，也正因为这样的状况，任天堂对欧洲倾注了前所未有的重视，新年伊始便早早发表了大规模行销计划，并准备在全欧洲举行大型游戏巡回展示会。虽然任天堂品牌在欧洲处于弱势，但《口袋妖怪》却是该社在这个地域制胜的法宝，《口袋妖怪》游戏在英、法、德三国拥有300万以上狂热支持者，例年举行的挑战赛都有上万人次报名参加，这将是任天堂与索尼决一雌雄的终极兵器。



▲《超级马里奥64DS》不仅仅是移植了N64版，附带的迷你游戏都是全新制作，而且个个有趣，成为目前NDS销量最高的软件

2005年被称为任天堂的"口袋妖怪年"，该社将利用这个最终兵器在NGC、NDS乃至电影等各大舞台全方位出击，意图进一步提升这款金字招牌的市场价值。对于掌机游戏领域而言，"《口袋妖怪》系列"确实算得上是令PSP等竞争对手难以逾越的一堵"叹息之墙"，PSP只有开发出同等市场价值的划时代作品，才有可能在竞争中获得成功

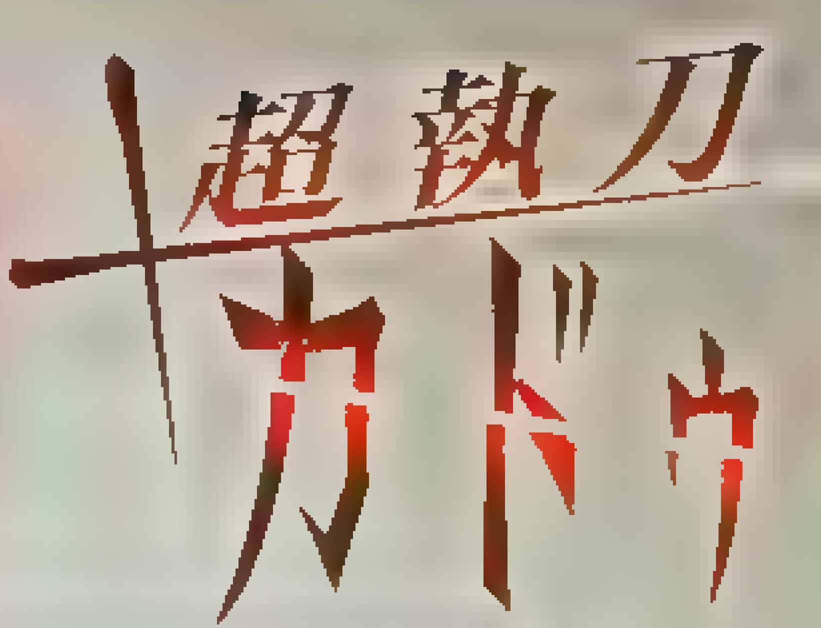


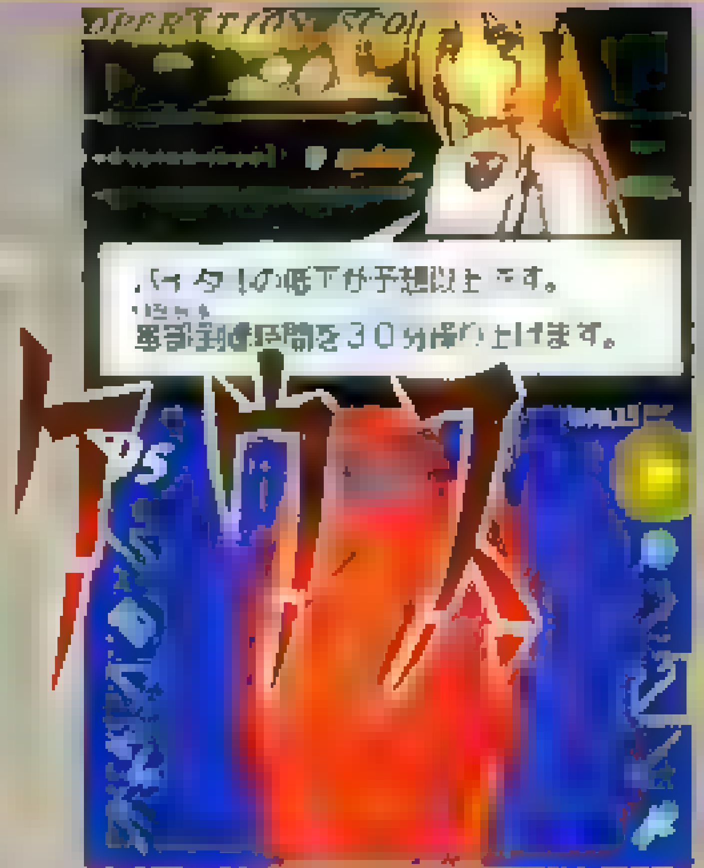
▲《口袋妖怪》是令PSP等竞争对手难以逾越的一堵"叹息之墙"。

用手术刀与未知病魔战斗的科幻外科动作游戏堂堂登场！

文 雷伊

超執刀 カドゥケウス





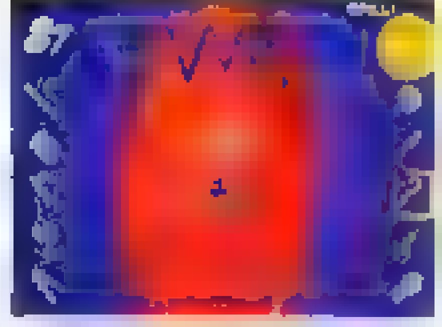
NDS

最近掌机平台上以外科手术为题材的作品真是越来越多了，这都要归功于NDS的触摸屏带给了玩家更高的投入感，所以制作人的种种想法才可以实现。继Spike的《研修医 天堂独太》后，Atlus也开始对此类游戏跃跃欲试，这款带有浓厚科幻色彩的外科动作游戏《超执刀 墨丘利神之杖》已经呼之欲出。之前我们已经为大家介绍了本游戏的基本情报，这次我们继续为大家介绍详细的手术过程。

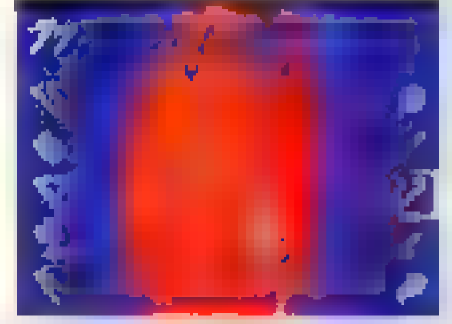
作为本作重头的手术过程是以实时来展开的。一旦手术开始，玩家就必须在限定的时间内帮助患者缝合伤口、注射适当的药剂等等。这次，我们就为大家介绍一下主人公月森孝介在游戏中接手的第一项手术的过程。

1

手术开始。首先，将器官上的伤口缝合起来。伤口需要玩家按照Z字型仔细缝合。



▲用触控笔代替针线按照Z字型仔细缝合伤口。



▲缝合成功的话就会让伤口渐渐消失。

2

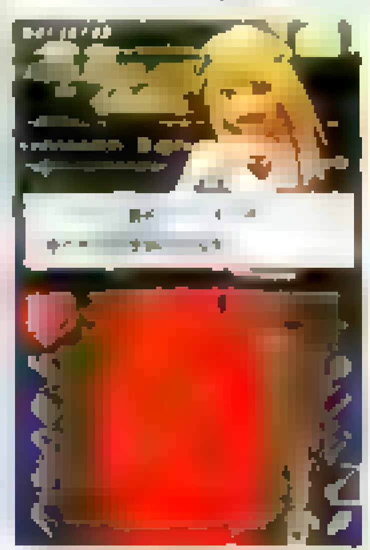
在伤口缝合过程中发生异变，出现了新的伤口，到底发生了什么状况呢？

▲手术中发生了异变！月森孝介的助手安洁也大为震惊。

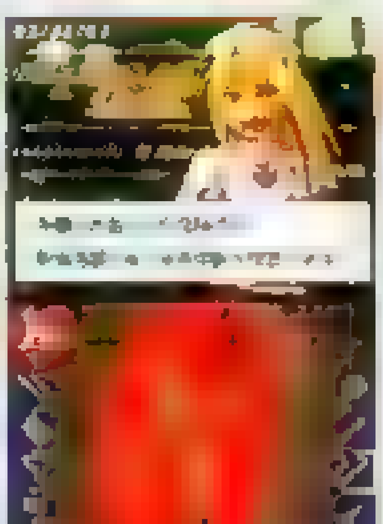
▲曾经缝合好的伤口处再次出现新的伤口。

3

因为伤口急增，患者的状态也开始恶化，此时必须用注射器注射回复药。

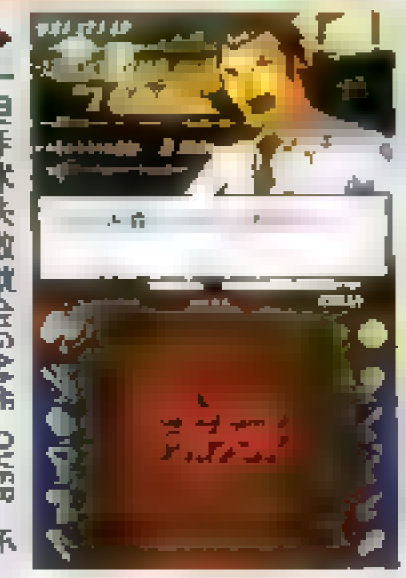


◀▼触摸下画面右侧注射器的图标，画面上就会出现注射器。



▲即使使用了回复药，新的伤口却仍然没有消失。

如果手术失败的话……



▶一旦手术失败就会GAME OVER，不过在这次介绍的初次手术中会有前辈出手相助哦。

文 雷伊

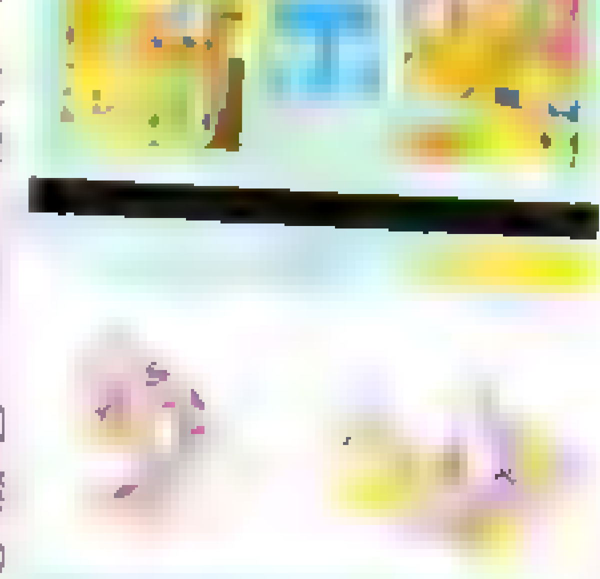
[illegible]狂热PUZ[illegible]NDS！

◆SEGA◆PUZ◆2004年12月24日◆日版
◆1～8人◆记忆要求未定◆4800日元
◆无[illegible]

2004年是“噗哟噗哟年”，SEGA已经在时下所有流行机种上推出了这款《狂热噗哟噗哟》，相信很多玩家都已经玩过了吧？随着年底NDS和PSP的如期登场，SEGA又将《狂热噗哟噗哟》移植到了这两款新掌机上。NDS和PSP，一个双屏，一个宽屏，SEGA针对它们不同的特性对这两个版本做了一些细微的调整，我们这次介绍的是其NDS版

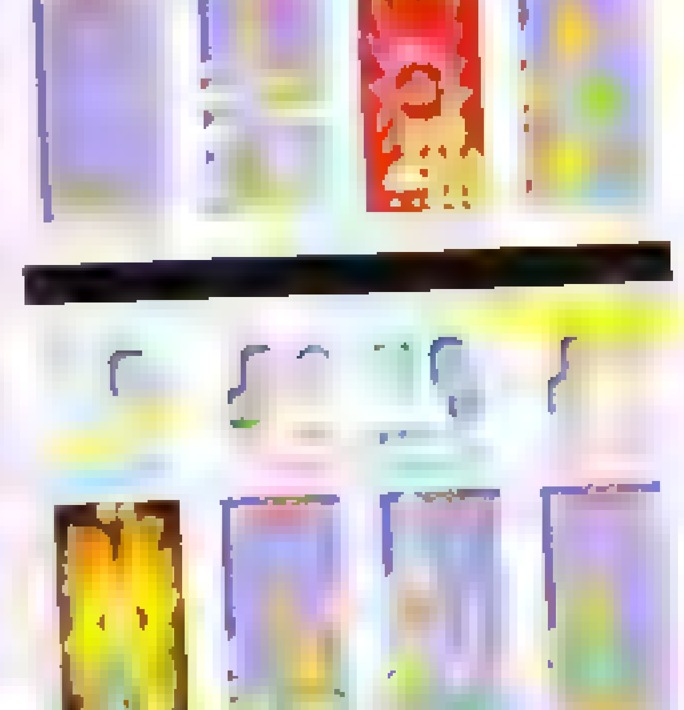
简单、乐趣无穷

和一般PUZ类游戏一样，本作只要将4个相同颜色的“噗哟”排列在一起就可以让它们消去，玩法十分简单，不存在难以上手的情况。在与对手互相对峙的过程中，画面中央的“狂热槽”会不断上升，当蓄满的时候就会进入“狂热模式”。“狂热模式”正是本游戏的乐趣和精华所在，此时背景会出现特殊效果，只要将落下的“噗哟”放在特定的位置就会开始异常爽快的大连锁，思考成熟的话，要想达成10连锁也并非难事哦



搭载丰富的模式！最大8人对战可能！

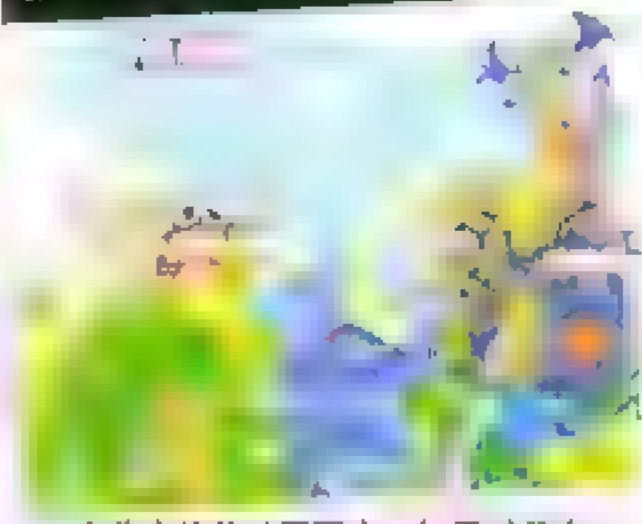
《狂热噗哟噗哟》的NDS版为玩家准备了各种各样的游戏模式，比如与剧情中的各位角色一一对战的“单人噗哟噗哟”模式、以获取高分为目标的“终极噗哟噗哟”模式等等，这些模式都是单人玩就能体会到乐趣的。除此之外，游戏中还有可供最大8人对战的“大众噗哟噗哟”模式，满足了喜欢“众乐乐”玩家的要求。值得一提的是，利用NDS的无线通信功能，NDS版《狂热噗哟噗哟》只要一盘卡带就可以实现8人对战，大大降低了对战的门槛。



用触控笔在下屏幕上直接操作!

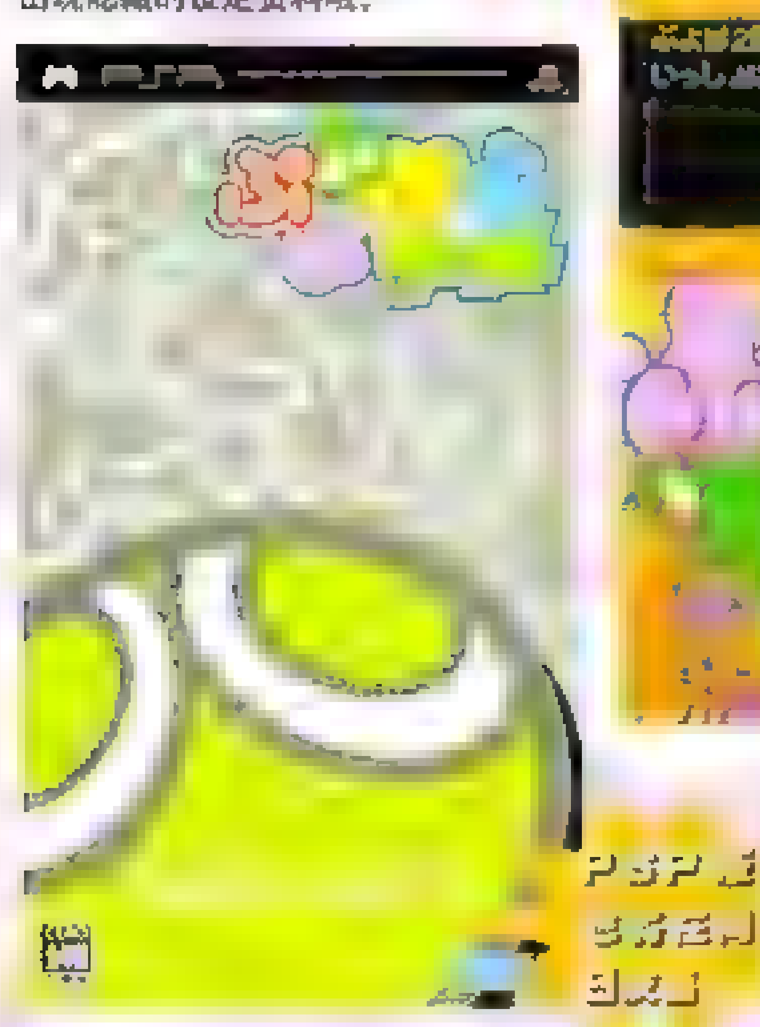
《狂热噗哟噗哟》的NDS版除了可以用传统的十字键和AB键来操作外，还可以利用触控笔直接在触摸屏上直接控制“噗哟”的方向。比如玩家要想让“噗哟”向右移动就可以直接从左往右滑动触控笔，如果从上往下滑动触控笔的话还可以加快“噗哟”的落下速度，点击画面的话就可以让“噗哟”改变方向。一般玩家一开始对这个新颖的操作可能会有点不太适应，不过只要多加练习，肯定会获得有别与传统操作的别样乐趣。

除了操作上的特殊性外，本作的NDS版还有很多其他版本享受不到的乐趣。比如在游戏方式说明画面、开场画面和场景间移动时，使用触控笔和麦克风的话就会获得各种各样的隐藏要素。



▲在关卡的移动画面中，如果对着麦克风吹气的话，游戏中的角色就会被吹到画面深处。

▲与GBA版《狂热噗哟噗哟》联动的话在OPT.ON的DEMO鉴赏模式中就可以出现隐藏的设定资料哦。



▲在游戏说明画面中，对着麦克风发出声音就可以让游戏中的原本背对着玩家的角色转过身来。

牧場物語 コロボックルステーション

NGC版的世界观，GBA版的系统

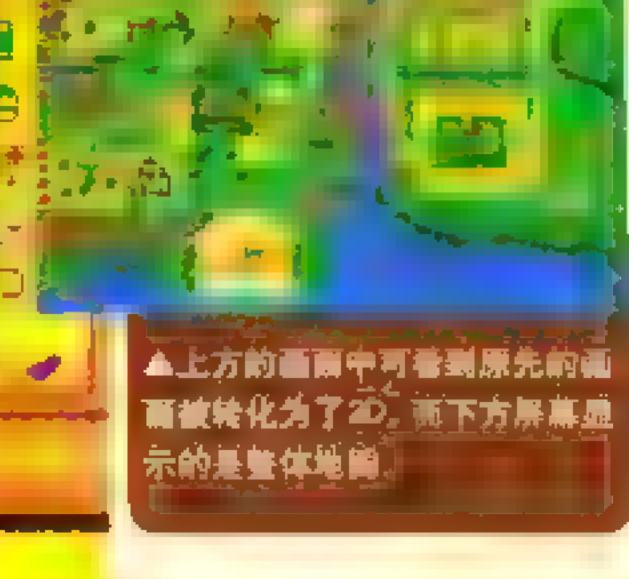
牧场物语：[illegible]	NDS
◆MMV ◆SLG ◆预定2005年◆[illegible]	
◆1人◆记忆要求未定◆容量未定◆售价未定	
◆对应周边未定	

以养育作物和动物为主的牧场经营类游戏《牧场物语》的最新作将在NDS上登场了。以NGC版《美妙人生》的忘忧谷为舞台，融合了GBA版《矿石镇的同伴们》的基本系统，在此基础上配合NDS的机能一定会给大家带来不一样的感觉。

GBA版的角色在NGC版的忘忧谷登场

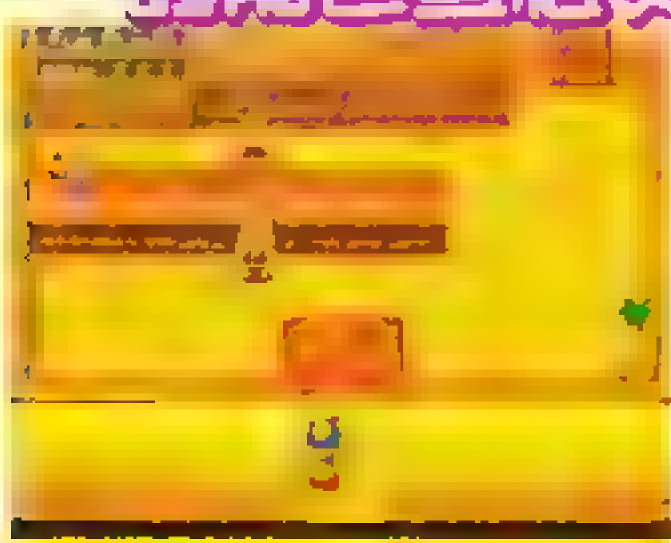
NDS版的舞台就是忘忧谷，不过NGC上的3D画面到了NDS上就变成2D的了。而主角在这里遇到的角色除了忘忧谷内的住民外还有相邻的矿石镇的角色。看来本作的人物比前两作多得多啊。

忘忧谷转化为了2D画面



▲上方的画面中可看到原先的画面被转化为了2D，而下方屏幕显示的是整体地图。

能见到NGC版和GBA版的角色互相交流



▲[illegible]

◀玩过GBA版的玩家一定认识画[illegible]

和主人公结婚的对象变为2倍?

前面已经向大家介绍了，本作中将会出现两个版本的人物。而在之前的两部作品中都拥有能够和主角进行结婚的对象，那么本作中可结婚的对象可是NGC版两倍以上啊。（我们从图中可发现人物名字和原来作品都不同，莫非可替角色起名?）

▶在露家作客的波布莉。

じゃ、がんばって練習しようっと。
それじゃ、ありがとね。
バイバイ～。

◀在忘忧谷内耕耘农场的塞琳莉娜，她的脸上总是挂着笑容。

▼为旅馆的父亲前来采购的兰，拥有男孩子一样的性格。

あら、もりかなさん。
元気そうね。
ムー

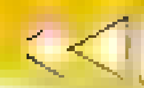
▼在这里也能见到护士艾琳，看来她十分喜欢此地啊。

父さんに作物の
買出しを頼まれちゃってね。
アーフィ

▲擅长跳舞的金发沐沐 拥有开朗的一面。

▼红发女子奈美，很容易害羞。

▶GBA版中的几个情敌也将在游戏中登场。



新的小精灵陆续登场

本作的副标题既然是以精灵为主，游戏中当然会出现多个新的小精灵。在这里就向大家介绍一下。

DJ打扮的小精灵，经常在电台里给主角提示。

十分可爱的小精灵，它能够给主角什么样的帮助呢？

利塔

十分成熟的小精灵，腰部的L是什么的缩写呢？

精于买卖的小精灵，从它那可以买到许多有帮助的道具。

喜欢赌博的小精灵，对胜负十分执着。

触摸屏的作用

文 雷伊

蜘蛛侠2

NDS

◆Taito Activision◆ACT◆预定2005年1月6日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆[illegible]

《蜘蛛侠2》这部英雄电影相信许多玩家都已经非常熟悉了吧？虽然这部电影上映已经有半年左右了，但是其人气度却丝毫没有下滑，游戏制作商在时下所有流行的游戏平台上制作了其同名游戏，其家用机版更是同类游戏中的佳作。如今，蜘蛛侠的身影也出现在了新晋掌机NDS上，而其PSP版也正在锐意制作之中！

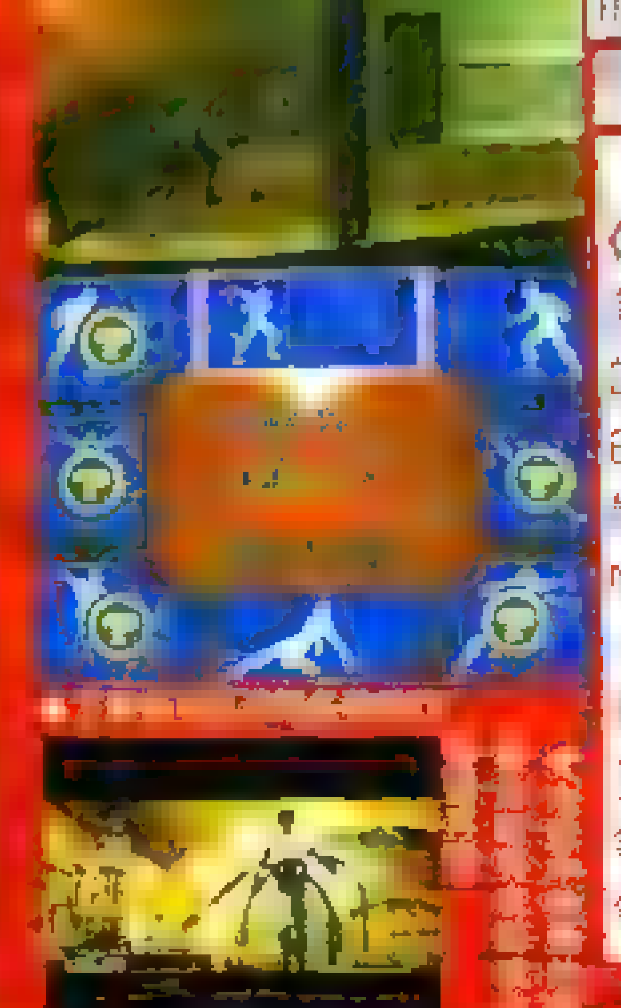
操作传奇英雄蜘蛛侠

展现电影般[illegible]的动作！

《蜘蛛侠2》是NDS在美国的首发游戏，现在其日版发售日也终于定在了2005年1月6日，Taito将负责该游戏在日本的发行工作。电影中蜘蛛侠在摩天大楼之间穿梭的景象将会在NDS上得到再现，游戏中玩家可以操作蜘蛛侠来完成丰富多彩的动作，比如我们熟悉的利用蜘蛛丝移动、爬墙以及用蜘蛛丝捕获敌人等等，而玩家要面对的敌人也将是邪恶的章鱼博士。蜘蛛侠最终能否战胜章鱼博士，这就要看玩家们的游戏水平了。

新感觉的操作方式

由于NDS的双屏和触摸特性，NDS版的《蜘蛛侠2》在玩法上会与其他版本有一定的差别。游戏的主要展开还是在上画面中进行的，游戏的画面表现将会以3D的形式来表现，由于NDS的机能比GBA要强不少，因此，NDS版的《蜘蛛侠2》在动作上也将会更加流畅。NDS的下画面中显示的是一些与游戏相关的信息，比如游戏时间等等。此外，玩家还可以用触控笔选择各种各样的动作。



文 雷伊

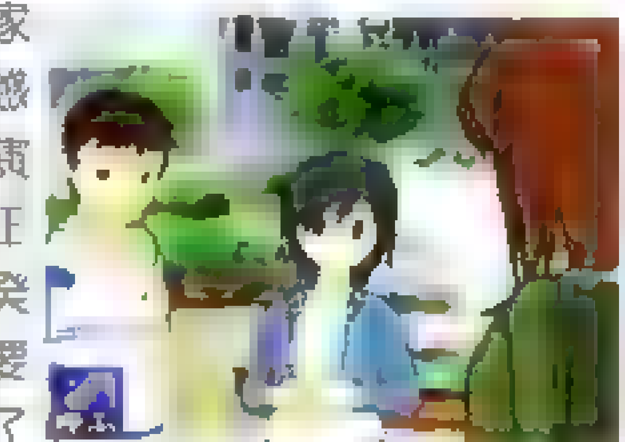
侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件 NDS

◆元气◆AVG◆预定2004年冬◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定
◆对应周边未定

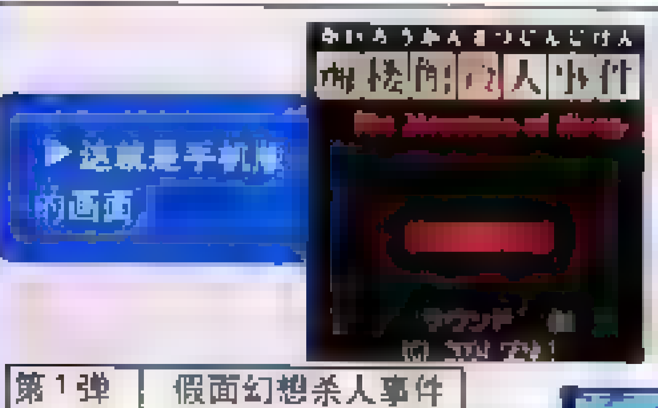
推理游戏诞生至今已有好多年的历史了。2004年是推理游戏大活跃的一年，从年初的《逆转裁判3》到后来PS2上的《侦探神宫寺三郎 KIND OF BLUE》，以及暑期的FC MINI《FC侦探俱乐部》……众多优秀的推理游戏名作相继推出，喜欢这类游戏的玩家应该都获得大满足了吧。我们现在要介绍的这款《侦探·癸生川凌介事件谭 假面幻影杀人事件》也是一款相当优秀的推理游戏，虽然名气可能没它的前辈们那么大，不过它正以迅猛的速度扩展着它自己的FANS群，并且在日本已经形成了一个系列，可惜的是其发售日到现在还没有最终确定下来。

超人气手机推理游戏移师NDS!

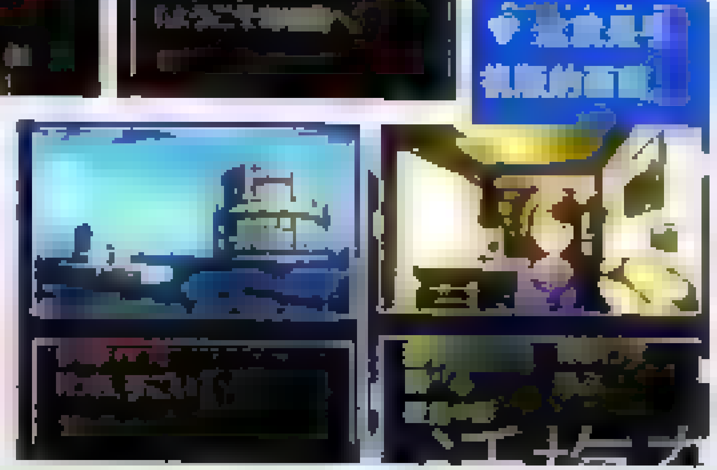
《侦探·癸生川凌介事件谭》最早是在日本手机上登场的推理游戏，因为深受玩家欢迎，所以厂商接二连三推出了其续作并制作了一个外传。现在，这款诞生于手机上的著名推理游戏的新作《假面幻影杀人事件》终于要推出其NDS版了，因为NDS性能强大，因此NDS版的画面将会比之前的作品有很大的提高。当然，针对NDS可触摸和双屏的特性，这款游戏也会加入全新的操作方式和玩法，让玩家有一种新鲜的感觉。玩家所扮演的大作家生王正生和他的好友癸生川凌介到底要面对一桩怎样了离奇案件呢？让我们拭目以待吧。



被幻影所怀抱，我戴起了假面
那听不见的歌声、被遗忘的思念，
还有那无法再归去的地方……
在我眼前浮现的，
是我曾失去的一切所幻化成的影子
我在脑海中将幻影描绘，
并戴上了那假面，
为的就是掩盖自己的虚伪，
隐藏自己，
然后……迷失自我
没有人知道我的真实面貌……


▷这就是手机版的画面

第1弹	假面幻想杀人事件
第2弹	海楼馆杀人事件
第3弹	死者的乐园
第4弹	白鹭红羽
第5弹	暗匣之上
第6弹	对交错事件
外传	音成刑警搜查实录


▼这就是手机版的画面

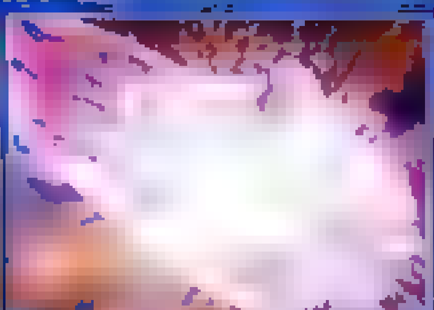
《侦探·癸生川凌介事件谭》系列至今已经推出了6款正统作和一款外传，这次NDS的新作无疑会为这个系列锦上添花。顺便说一句，其系列第2作《海楼馆杀人事件》现在可以在元气的官方网站免费试玩，有兴趣的玩家不妨去试试哦。

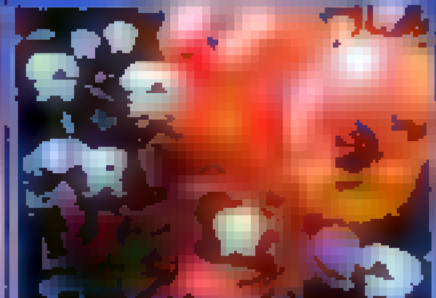
采集从天而降的陨石，将它们重新反射回宇宙！

NDS

◆SEGA [illegible] ◆PUZ ◆发售 2005年?月24日 ◆日版
◆1～4人 ◆自带记忆功能 ◆价格未定
◆[illegible]

提起前SEGA著名制作人水口哲也，玩家们的第一反映应该就是《太空频道5》、《REZ》等玩法新奇的游戏吧。这位一向喜欢创新的天才制作人在离开SEGA后依然没有放弃其推陈出新的步伐，一口气公布了两款对应新掌机的PUZ游戏，除了已经发售的PSP版《LUMINES》，第二弹作品就是我们现在要介绍的对应NDS的新感觉PUZ游戏《陨石大战》了。





浩瀚无际的宇宙中，有一个星球发生了暴走，无数的陨石开始像雨点一般落向银河系的其他星球，无数星球在其无差别的侵袭下化为了宇宙的尘埃。但是，有些高度文明的星球从中也发现了对抗陨石群的方法，他们发现，如果把这些陨石中性质相似的成份连接的话，融合时就能产生巨大的能量，利用这种能量，就可以将陨石反射回宇宙！

▲3块相同颜色的陨石堆积在一起，就可以产生巨大的能量。

游戏的玩法和普通方块类游戏没有太大的差别，将三种相同颜色的陨石纵向或者横向排列在一起，就可以把堆积的陨石反射回宇宙。需要注意的是，左右相邻的陨石是不能替换位置的，只有上下向的陨石才可以移动，排列好的陨石不会消失，而是向宇宙发射，但是一次堆积太多的陨石就会消耗大量燃料，能量用尽的话陨石就无法发射了。

瞩目新系统——第二次点火！

堆积的陨石过多，陨石就会无法发射升空，此时，就需要在空中对陨石进行"第二次点火"，所谓第二次点火就是把发射到空中的那些陨石再次排列组合，形成更大的能量，将大量陨石一气呵成全部反射回宇宙。

雾都奇谭·迷失少女 NDS

雾都奇谭 迷失少女

◆Megacyber◆A·RPG◆预定2005年5月◆日文
◆1人◆自带记忆功能◆存储未定◆售价未定
◆对应周边未定

19世纪的伦敦，有一座不为人知的古宅，传说中这座古宅与异世界相连，谁也不敢靠近，但是现在却有一位少女深陷其中，她在迷宫般的古宅中慌乱地寻找着出路，怪物不断向她袭来，重重机关阻碍着她的前进……这个少女是谁？她为什么会在这里？她会遇到怎样的事情？这些谜题都要玩家来揭开。

本作是一款迷宫探索型的A·RPG，玩家操纵着女主角艾莉丝在这座充满了怪物和机关的古宅内冒险。迷宫采用全3D的造型，充满了阴暗诡异的风格。

▼这座阴深的古宅到底隐藏着什么秘密呢？

▲金发少女艾莉丝为什么会迷失在这座古宅中？

▼迷宫中的异形怪物随处可见，艾莉丝能够安全逃脱吗？

加油！五右卫门（暂名） NDS

加油！五右卫门（暂名）

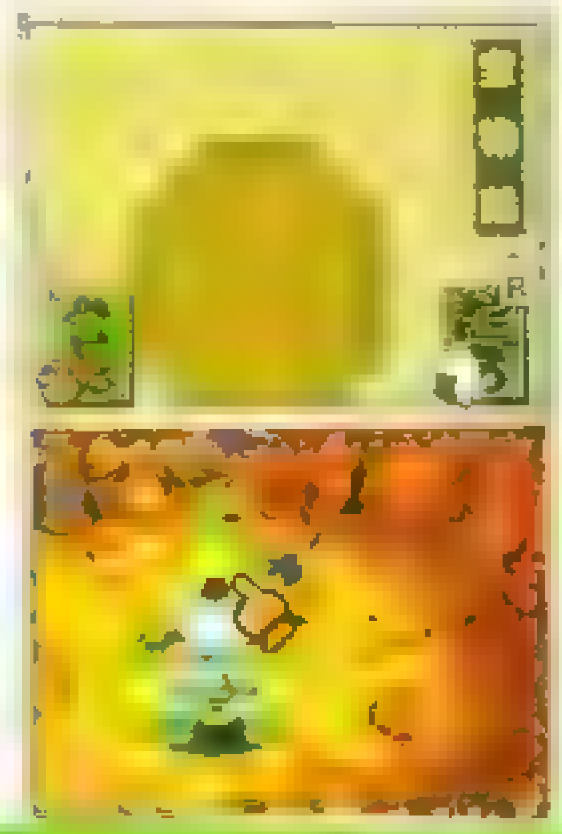
驾驶巨型机器人对决！

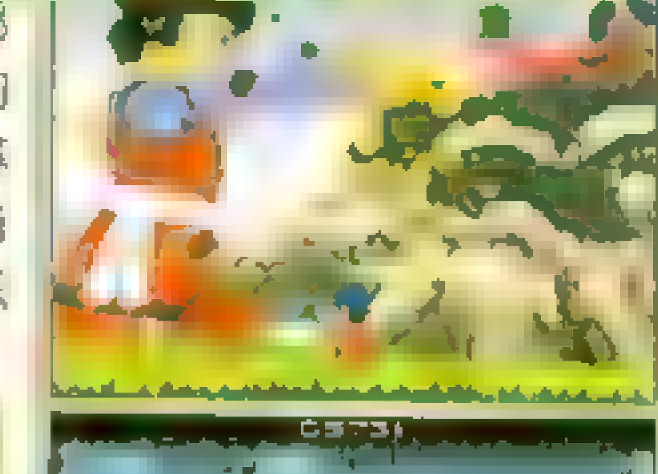
◆Konami◆A◆发售日未定◆日文
◆1人◆自带记忆功能◆存储未定◆售价未定
◆对应周边未定

采用水墨画描绘风格的NDS版《五右卫门》带给玩家的不光是视觉上的新感觉，利用触摸屏来玩游戏也带给玩家新的游戏体验。游戏中很多地方都会用到触摸屏操作，以此来解决各种机关，体会前所未有的操作乐趣。

作为日本传说中的大盗贼，大盗五右卫门在多个平台上都展开过他的冒险故事，这次的NDS版在保留了传统风格的基础上加入众多体现NDS主机特性的新要素，一定会让玩家乐在其中。

▲在触摸屏上将绳子往下拉，然后松开，利用弹性将五右卫门弹上高处，这就是利用触摸屏的新玩法





▲驾驶机器人对决时，玩家利用遥控器点击下屏的指令指挥机器人。

◀游戏时上屏幕显示地图以及道具画面，下屏幕显示游戏画面。

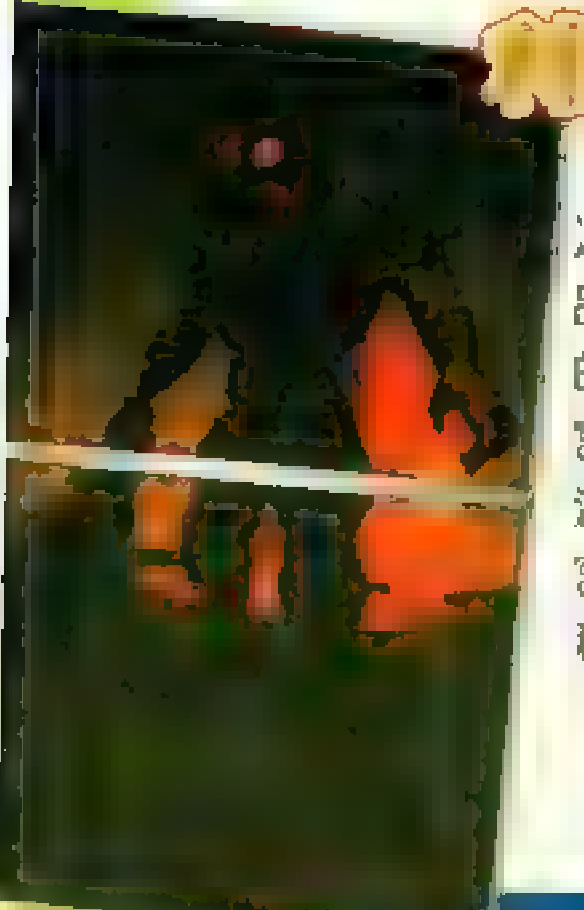
NDS

DEEP LABYRINTH

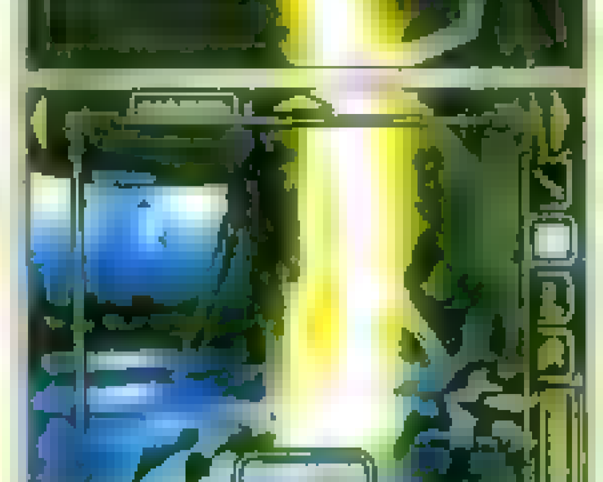
◆Interactive Brains◆RPG◆预定2005年春◆一人

◆1人◆自带记忆功能◆容量未定◆售价未定

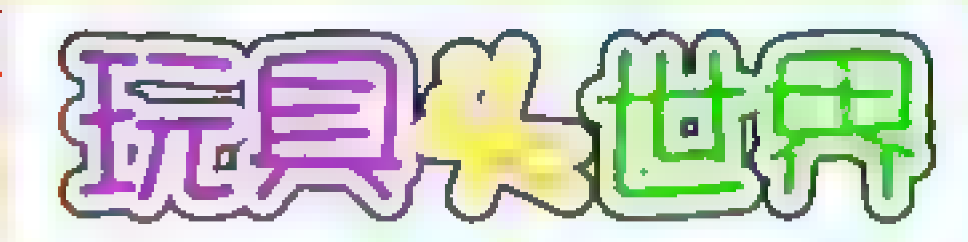
◆对应周边未定



说到"《巫术》系列"，大家一定不会陌生，这个著名的迷宫冒险系列在多个主机上都有作品，独特的主观视点迷宫冒险方式正是该系列的招牌特点。现在给大家介绍的这款《深黑迷宫》虽然不是"《巫术》系列"的作品，但是其游戏方式却与《巫术》如出一辙，同样是3D迷宫冒险，同样是剑与魔法的世界，所以喜欢这种类型游戏的玩家有了不错的选择。



▲诡异的开场动画。



▲对付强大的敌人就快使用魔法吧，可令事态表现出大逆力的翻转。

◀用剑攻击时可以直接在触摸屏上划线，随着一道剑光，敌人受到攻击。

NDS

玩具头世界

◆Interactive Brains◆

◆1人◆

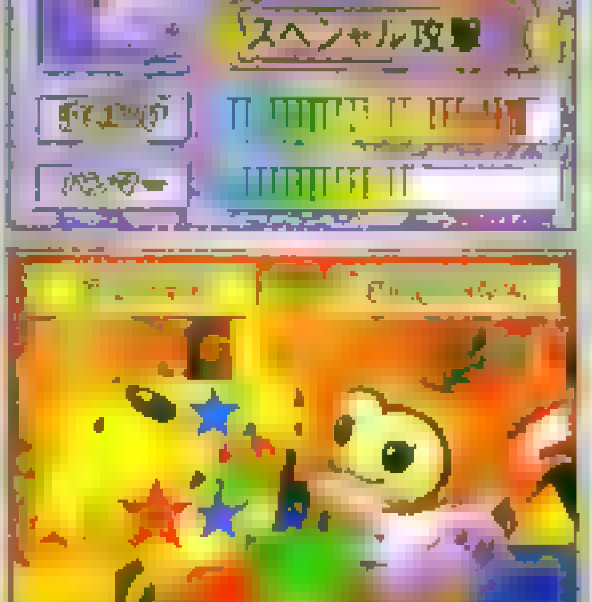
◆

《玩具头》(Toy Heads) 是日本的一个手机游戏，游戏中的主角就是那些由头部和身体组合起来的玩具，玩家可以组合自己的玩具，然后与其他手机玩家对战，胜利后可以获得新的零件，然后组合出新的玩具。NDS版这款《玩具头世界》就是将手机版大幅强化后的版本，收录了更多的迷你游戏和玩具零件，快来组合出自己喜爱的玩具让它们对战吧。

▼可爱的玩具造型一定能深受女玩家的喜爱。

各种各样的头和身体可供组合

众多的迷你游戏



▲开始对战 挨打的样子很可爱哦。

◀这是在玩"石头、剪刀、布"吗？

文 铭风

拥有新动作和技能的ZERO即将在4代中回归！

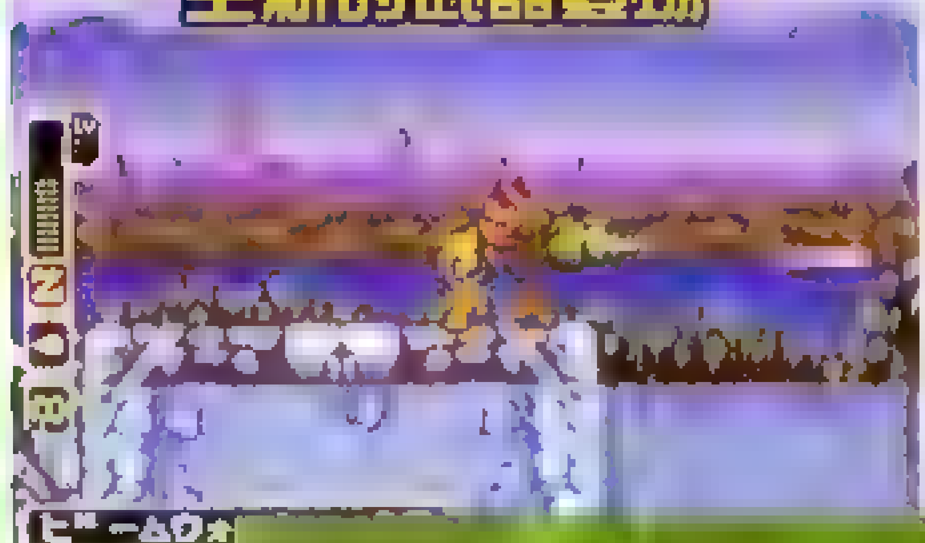
洛克人ZERO4

拥有高难度的关卡，能够使用各种武器来击倒敌人。以这些为代名词的"《洛克人ZERO》系列"最新作即将登场了。本作的故事将更加饱满，而系列一贯的动作性将更为提升。

洛克人ZERO4 GBA

◆Capcom ◆ACT ◆发售日未定 ◆F…
◆人数未定 ◆记忆容量未定 ◆价格未定 ◆…未定
◆对应周边未定

全新的武器登场



◀画面中主角ZERO装备着能够发射激光的新武器，本作增加了许多武器哦。

爽快流畅的动作依然是ZERO的最大魅力。

▶使用机械长臂来攻击敌人将道路上的障碍消除。

▲掉入这里的针山便立刻死亡 要小心移动。

▲在激流上前进的ZERO，利用高跳能够一口气跳过。

传说中的新系统

本作引入了系列所没有的全新系统。从下边的图片可以看到，当把喷火的敌人干掉后可以将他的武器据为己有。详细的情况厂商尚未公布，但这点足够让众多的《洛克人》FANS为之疯狂了吧。

▶干掉敌人后得到了他的武器 并用其来攻击其他敌人……看来本作中的武器数量将大大增加啊。

▲由于喷火的距离很长，要跳跃接近的敌人。

序章的三个迷宫和事件抢先公开

GBA

◆Namco ◆RPG

◆4800日元

◆对应周边未定

文 铭风

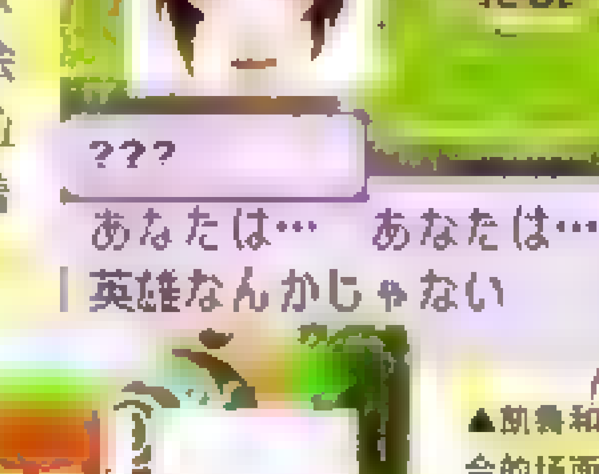
▲在传送点处可选择不同的冒险地点。

主角弗里奥所在的世界流传着各个"《传说》系列"故事的"传说"。本作故事的起因从恶人将能够穿越时空的梦之号偷走，改变各个传说世界的传说开始。为了将各个传说恢复原状，我们的主角乘坐从未来前来的白布朗带来时空机开始了冒险。游戏中将会出现许多系列中的场景。

迷宫1 from 宿命传说2

遥远的遗迹

这次的主要目的是将《宿命2》的传说故事恢复原状。不过《仙乐》、《永恒》、《宿命》这三作的角色都会登场给予帮助。在凯伊路和莉亚拉见面时，和艾尔琳的战斗也在等着大家。



▲凯鲁和莉亚拉初会的场面是《宿命2》的重要场面之一。

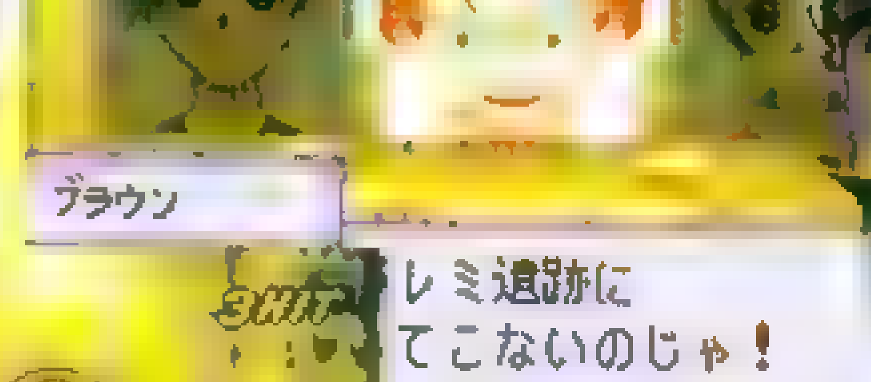
▶《仙乐传说》中的角色一开始就登场了。

▼和"《传说》系列"的同伴一起战斗吧。

▶第一战就是与圣女艾尔琳展开对决。

迷宫 2 from 换装迷宫 3
レミ遺迹 地下1F

白布朗博士前往雷米（レミ）遗迹后就没有回来，因此主角们便前去寻找。这次和主角一同去冒险的同伴是《宿命2》中的凯伊路罗尼二人组。



◀从布朗博士处得知了白布朗去了怪物出没的遗迹中。

▲由于有了回复魔法的支持，凯伊可以放心的战斗了。

◀在遗迹的最后白布朗博士似乎被什么人抓住了，快救他。

▲救出博士后发现内部本来开启的大门关上了……

▲在遗迹中能够见到喜欢研究遗迹的莉菲儿。

融入 SLG 要素的移动系统

战斗系统解说

在迷宫内可以对玩家编成的各个队伍进行指示，可以使用道具、查看状态等。选择指令“いどう”的话能够决定队伍的目的地。在回合结束后便能够进行移动。

▲除了移动外还可以使用道具查看状态。

◀移动中遇到黑衣服的敌人便会切入战斗。

迷宫3 神之眼大神殿

from 宿命传说

《宿命传说》的故事发生了改变，为此主角弗里奥来到了神之眼大神殿。在这里发生了与巴鲁巴多斯的战斗。

フィリア
…ければ、あなた方のこと
…せ願えますか？

▲神殿中见到了《宿命》中的角色，菲

フリオ
この石像、まさかフィリアさん!?
ん…？ど…かで見たような…

◀故事发生变化后菲莉雅变成了石像

▲神殿内部的大门需要两个同伴协力才能打开

▶内部等待着的是巴尔巴多斯 他身边的两人看来就是时空船的偷窃者啊

バルハトス
うるさいッ！ きさまら、万いち
しくじったときは 覚悟しておけ！

路线的颜色

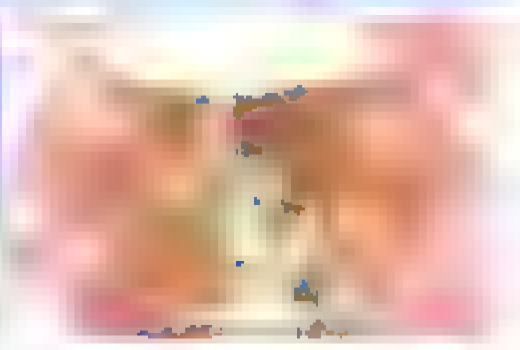
游戏中，玩家选择移动时路线的状态会用各种颜色表示出来。白色的路线表示可以移动，而黄色的路线表示有障碍物在阻挡，而红色的表示目的地不能进入。当本回合只移动一点距离时，下一回合便能进行很长的移动。

幻星神Justirisers [illegible] GBA

◆Konami ◆ACT◆2004年 2月26日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆128M◆5040日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄 全年龄

早在9月Konami与东宝株式会社、东京电视台联合宣布在10月2日起在日本播出最新特摄片《幻星神Justirisers》时，Konami方面就表示在前作《超星神》播出时未能将游戏及时跟上感到可惜，而后，便公布了这部当时尚未播出的特摄片的PS2版与GBA版。现在，GBA版的《幻星神》，终于来了！

角色介绍



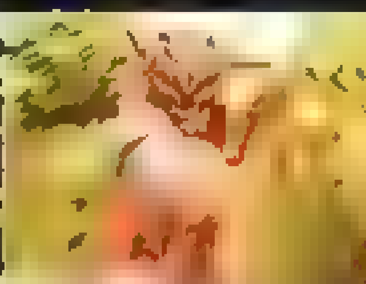
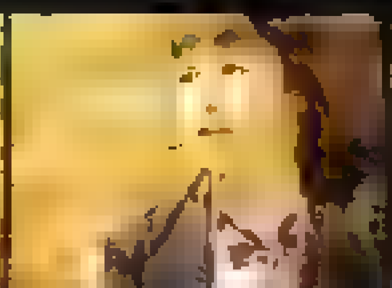
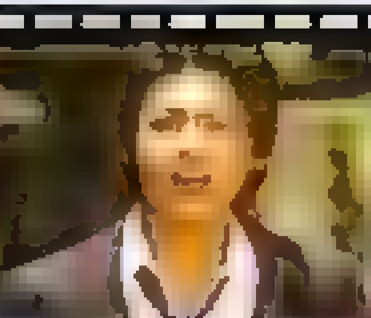
伊达翔太、平贺真也和真田由佳因为得到了由日本战国时代相传的神秘力量，成为守护地球和平的"幻星神"。而为了保护地球免于被邪恶的外星生物侵略，他们展开了战斗···和其他日本特摄片一样，三名主角在没变身前也是普通的大学生和高中生，变身后，才会具备超人般的能力。

伊达翔太（グレン）

籍贯东京，都立高中2年级学生。虽然父母分居，但他的性格还是很开朗，由于天性不服输，即使再痛苦也不会面露愁容，兴趣是脚踏车，擅长剑术，拥有勇之力，武器是红莲剑。游戏中他的特殊攻击就是用漂亮的剑技来砍杀敌人，必杀技是用剑挥出带着火焰的强力劈杀。

平贺真也（ガント）

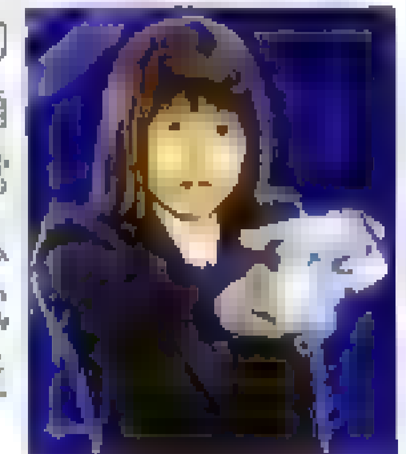
籍贯北海道，京南大学理工学院2年级学生，外表看起来比较冷血，而且处理人际关系上也显得有点笨拙——实际上他是那种性格温和，为他人着想却不善于处理人际关系的交际苦手，久而久之他也就习惯了被人误会和独来独往。另外，拥有智之力的他也是个很勤奋努力的人，游戏中他是唯一可以

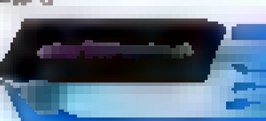




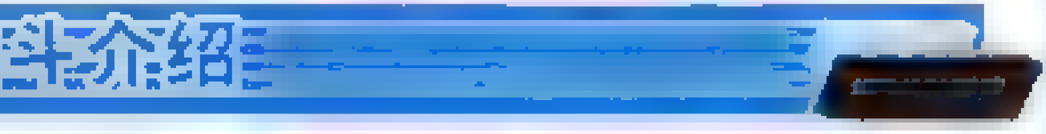
用枪作战的角色，武器是枪徒炮。由于游戏中不少的敌人都是迎面走来靠近并攻击主角，因此枪战可以避免很多不必要的纠缠，即使碰到了跳来跳去的杀手们，平贺真也不错的近身技也可以将他们解决掉，必杀技是向两边射一通可以将杂兵秒杀掉的激光，总的来说他是一个可以从头用到尾的强力角色。

真田由佳（カグリ）

籍贯神奈川县，也是都立高中2年级学生，和翔太是同学，家里有父母和上小学的弟弟。是那种有强烈正义感的一本正经的大美女，不过在倔强不服输的外表下，隐藏的是天真的少女心。拥有仁之力，以影击器作为武器的由佳非常擅长突袭和秘密行动，游戏中除了忍法外，还可以用戴在腕上的影击器作为武器来使用格斗技作战，由于技能都为近身，故作战中可以对敌人使出相当强力的连续攻击。







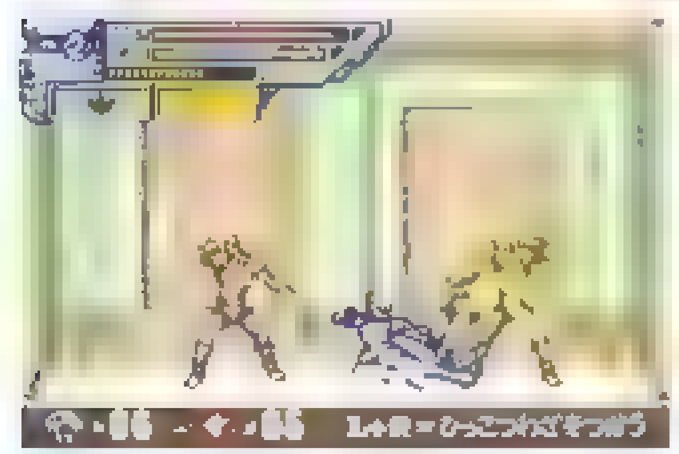
系统介绍

游戏中，可见的参数有HP、EN和必杀槽，HP可以通过带有"A"或"H"字样的道具来获得；EN槽在发动必杀技时减少，通过"E"字道具来补充；必杀槽则通过战斗来积蓄，普通战斗方式比角色特有的战斗方式(翔太的剑术、真也的枪术和由佳的近身格斗技能)能够更快地积蓄必杀槽，使用必杀技打倒敌人时不增加必杀槽，此外，带有L键的道具也可以提升必杀槽。

过关后，根据角色的表现，系统会作出评价并奖励相应的点数，每攒够1000点便会奖励一条命。

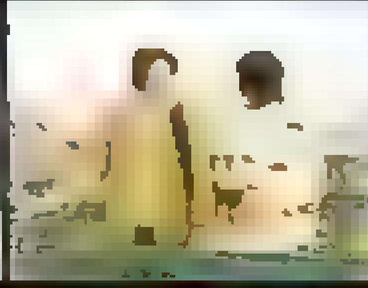
战斗介绍

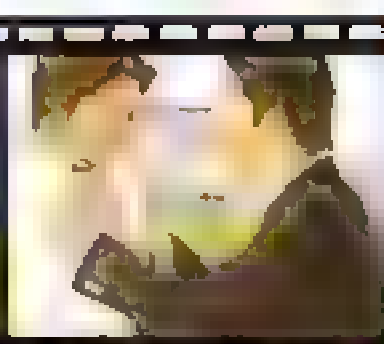
游戏中可分为三种战斗，即普通战、BOSS战和怪兽机器人大战。



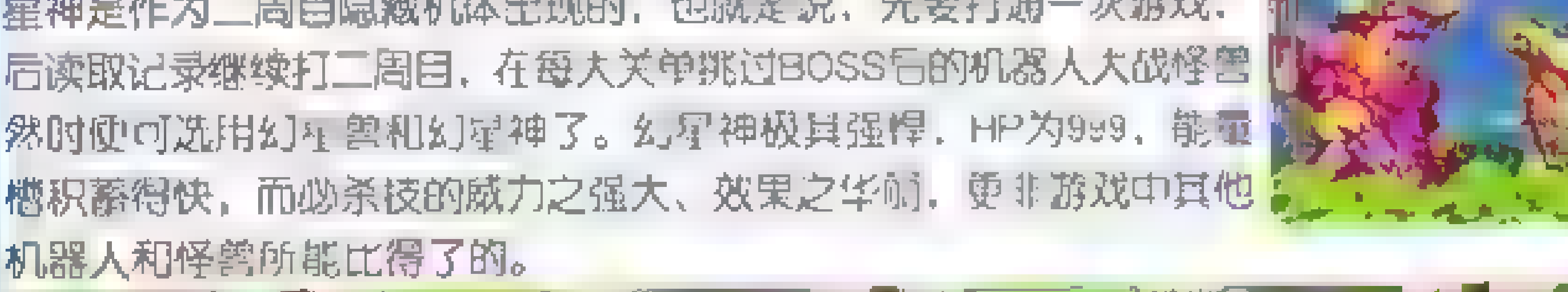
普通战和BOSS战中，B为攻击，A为跳跃，R为防御，L为切换攻击方式；↓+B为铲腿，铲腿的速度快，破绽小，但碰到可以向下方向攻击的敌人如忍者和棒球手，还是要慎用；当必杀槽到达1时，按下L+R便可发动必杀技了，发动时消耗EN并减少极少部分必杀槽，必杀槽最多可积累3级，级别越高必杀技威力越大。

合体成幻星兽和敌人的怪兽、机器战斗后，操作方式有了





改变，以连打B的方式积蓄能量槽，当蓄满1级时就可以发动必杀攻击对方了。必杀技有4级，级别升高一级，攻击力会翻番增长。1、3级必杀为格斗系攻击，2、4级必杀为射击系攻击。值得注意的是有些怪兽(或机器人)对某些攻击是具有特别的防御力的，如第四关BOSS就能有效地防御射击系必杀。蓄高级别必杀的同时，也更容易被对方攻击到，受攻击时不仅会损失HP，还会使能量槽减少。是忍受攻击最终用够高级别必杀毙掉对手，还是接二连三地用低级必杀将对手打倒，就看玩家的选择了，但有一点是不变的，就是按键越快，对自己越有利。



电视剧中出现的终极强者幻星神当然也会出现在游戏中，不过幻星神是作为二周目隐藏机体出现的，也就是说，先要打通一次游戏，后读取记录继续打二周目，在每大关单挑过BOSS后的机器人大战怪兽然时便可选用幻星兽和幻星神了。幻星神极其强悍，HP为999，能量槽积蓄得快，而必杀技的威力之强大、效果之华丽，更非游戏中其他机器人和怪兽所能比得了的。

战斗小窍门

1.游戏中最安全的招式莫过于铲腿，虽然偶尔也会被棒子砸到或被落下的忍者刺到，但比起迎面进攻敌人还是安全多了。但铲腿的攻击力太低，一直这么把人铲死很容易遭到后边敌人的攻击。因此，保守且安全的打法就是用铲腿突进、接近敌人并破坏敌人的防守性攻击，接着就痛殴吧。

2.每大关下有4小关，过了每个小关后，积攒的必杀槽都会清空归零，因此除了最后一小关要留着EN和必杀槽来对抗BOSS，其余关卡就不要太吝惜了，该发动必杀就发动，不然浪费了实在可惜。

GBA

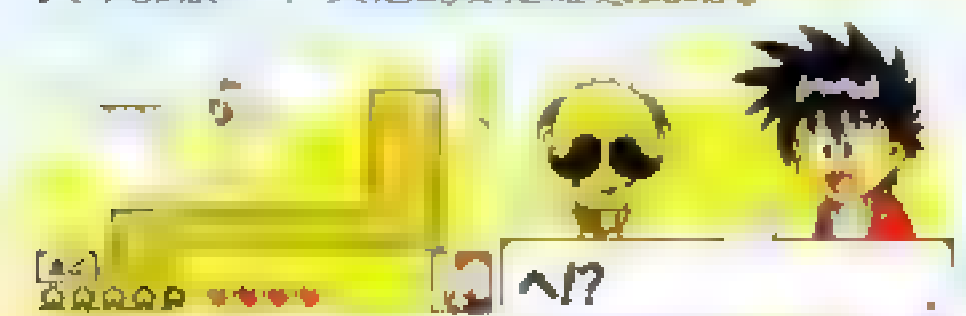
◆Kids Station◆ACT◆2004年12月16日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆64M◆5040日元
◆无对应周边◆推荐玩家年龄 8岁以上

"《绝体绝命老爷子》系列"出得真快，一年内竟然接连出了三作且每作表现都不错。本作以ACT形式推出，并且还作融合了《马里奥》的地图、《蜡笔小新》的变身等设定，但玩起来时，本系列所独有的恶搞风格还是贯彻始终。岁末到来，让这款游戏给您带来欢闹和笑声的同时送走流年的空虚吧

绝体绝命老爷子 永无止境的BT

▲变成了这个样子的桃太郎。

BT，本意是"变态"，是形容词，不过也可以引申为"把某人某事拿来变态"的意思。"《绝体绝命老爷子》系列"的BT是出了名的，登陆GBA的第一代，便拿GBA上两款世界级人气大作《口袋妖怪》和《马里奥》来开涮；如今，BT的魔手又伸向了日本神话桃太郎、辉夜姬、贝多芬的《命运交响曲》、蜡笔小新等等——其实，在任氏掌机上连任氏自己的大作都被BT，其他的更是难逃此劫了……



▲这不是小新，是老爷子…　▲交代剧情时经常会弄出一段《命运交响曲》来烘托气氛

绝体绝命老爷子 星星和宝物的疯狂收集

杀敌闯关并收集宝物似乎成为了当今动作游戏不可或缺的要素，本作出现的宝物道具共有三类，一是水果，即用来战斗中补血用；第二种是道具类，在游戏剧情中或奖励关卡中得到；而第三种，便是游戏收集的重点——星星。

游戏的每一大关都有30颗星星，每大关下有6个小关卡，每小关有5颗星，当把30颗星星全部集齐后，便可进入该大关的奖励关卡，里面有使用道具和增加HP上限等的好东西，星星的分布可以说随处都有，有些很容易取到；有些藏得比较隐蔽，需细心观察才能看到；而有些，明明看得到却就是拿不到——不要急，记着这里有颗星星没拿就可以了，以后增加了新的能力后别忘了回来取就是。需要注意的是，不少村庄版面都有个交代任务的屋子，当事件发生后主角一行会强制出屋，再进去的话，就有可能发现隐藏在屋子里的星星。

绝体绝命老爷子 伟大的暴力操作

老爷子、孙子、怒力校长以及那条白色小狗，游戏共有四名角色，一开始只有老爷子，到了1-3关，孙子、校长和狗就加入了，于是，"绝体绝命特攻队"就结成了。这时玩家就要下些心思来选"主力角色"、"主力技能"和"辅助角色"，让他们互相合作，用各自的独门必杀和合作必杀，来次惊心动魄的大冒险！游戏充分利用了GBA的键位，实现了游戏中不影响游戏流畅的即时切换；如果酣战时因担心切换角色或状态时被人暗算，还可以按下暂停，之后进入角色切换菜单画面细细斟酌考虑该用哪个角色、哪种状态；在角色切换菜单画面按R，就会进入道具画面。

▲全部道具收集完毕！

B	攻击
A	跳跃
↓+B	辅助技能
R	全体技能
←/→+L	角色切换
↑/↓+L	能力切换

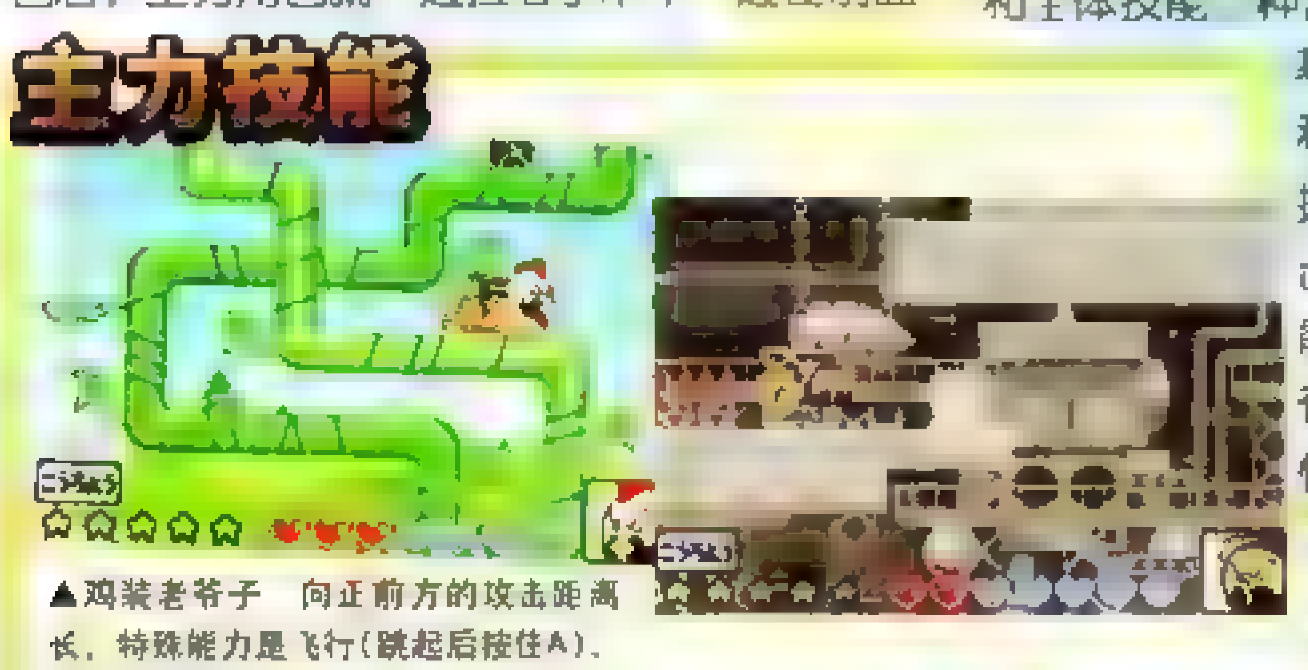
せんとう	角色选择
のうりょく	能力选择
おたすけ	辅助角色选择

绝体绝命老爷子 热血技能大示演！

接着上面的说，用START或L键切换完角色后，主力角色就一边拉着小木车一边在前面奔走厮杀，而其他三位就坐在后面的小木车里悠哉悠哉——兵来了有主力角色挡着，水来了有主力角色淹着，就是天塌地陷，主力角色也会在前面撑着擎着……

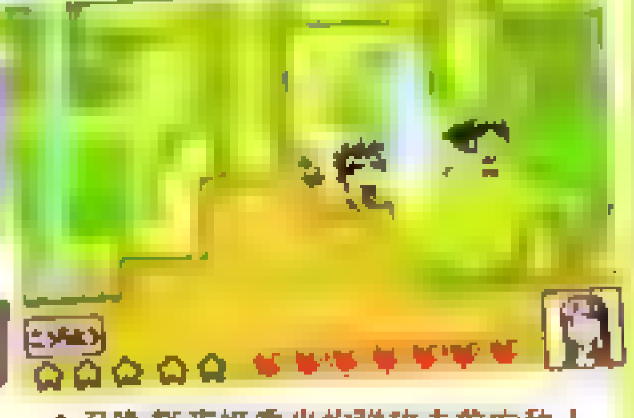
每个角色的技能都分主力技能、辅助技能和全体技能 种。每个角色的主力技能有包括基础技能在内的5项；而辅助技和全体技是固定的，很好掌握。另外，"踩"这种经典的攻击方式也出现在本作中，但只能伤害到无壳无刺的敌人；而有些角色只能暂时被踩扁，很快它们还能起来继续伤人。

主力技能



▲鸡装老爷子 向正前方的攻击距离长，特殊能力是飞行(跳起后按住A)，战胜第一关BOSS后得到。

◀电鱼装老爷子，可以全身放电护体且放电时可以自由走动，可以打开图中的机关，战胜第五关BOSS后得到。



▲猴子装老爷子，攻击方式变成了抓挠 特殊能力为攀爬(跳到绳子 铁链或藤等处时自动抓住)，战胜第二关BOSS后得到。

▲召唤桃太郎撞掉前方敌人 桃太郎消失前孙子会处于行动不能状态 1-3关得到。

▲召唤辉夜姬乘坐炮弹攻击前方敌人 辉夜姬消失前孙子会处于行动不能状态。打败第六关BOSS后发生剧情时得到。

▲四只动物组成的乐队，威力相当大 从发动后硬直状态过后到乐队消失前，孙子处于可以活动但不能攻击的状态。

▲火箭筒校长，用火箭筒发射出可以同时攻击一排多个敌人的大便炮弹 3-1关的屋子里得到。

▲火箭鞋校长，按住跳就会向斜上方一直飞。

▼小狗・金，放狗屁来攻击身后敌人，可以穿透障碍，但只能攻击到一个敌人。打败第二关BOSS后得到。

▶弹簧鞋校长 具有二段跳能力，4-1关屋子中得到。

▲火焰喷射器校长，向前方喷射短距离的火焰 按住B会吐得更大。第八关奖励关卡得到。

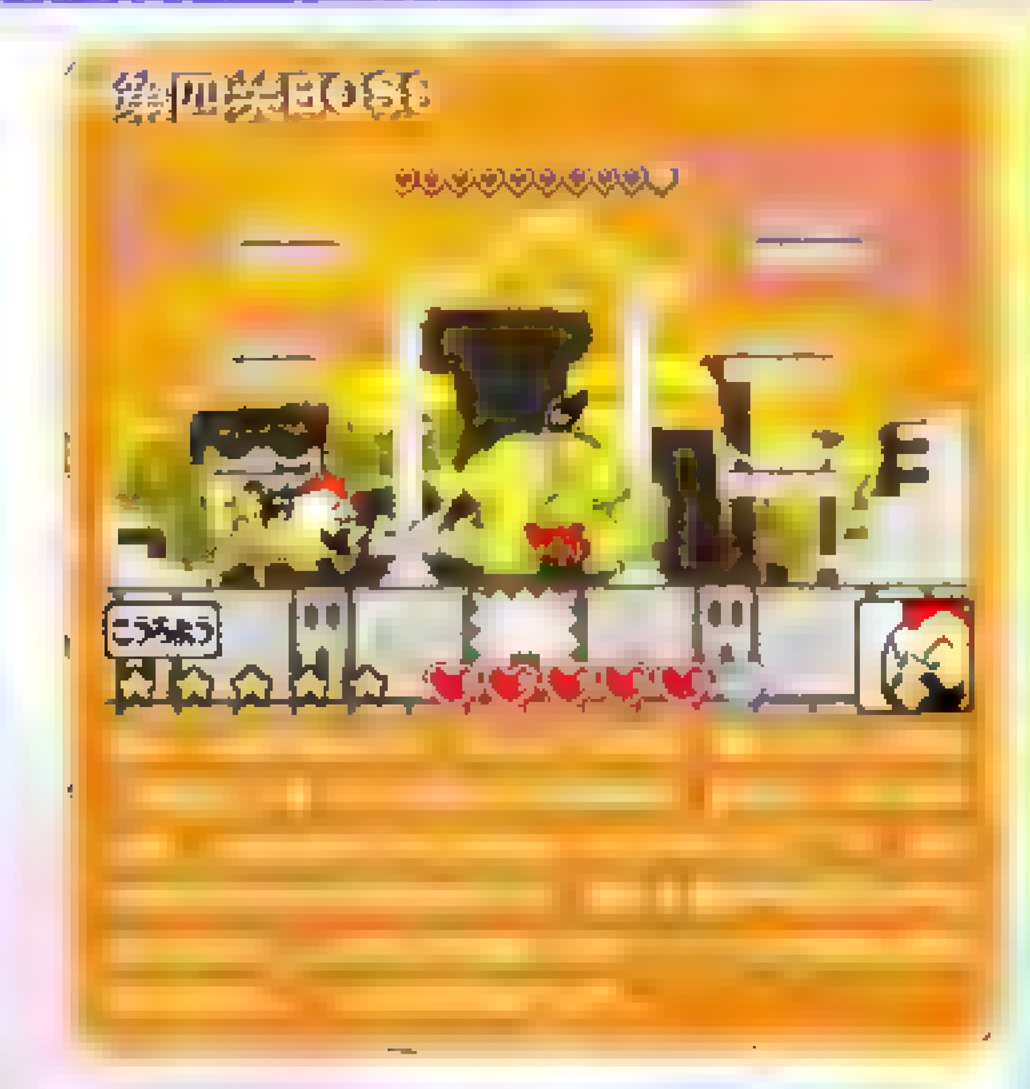
◀小狗・火，向前方吐出火球攻击敌人 和狗屁一样可以穿透障碍，但也同样只能攻击到 个敌人。第五关奖励关卡得到。

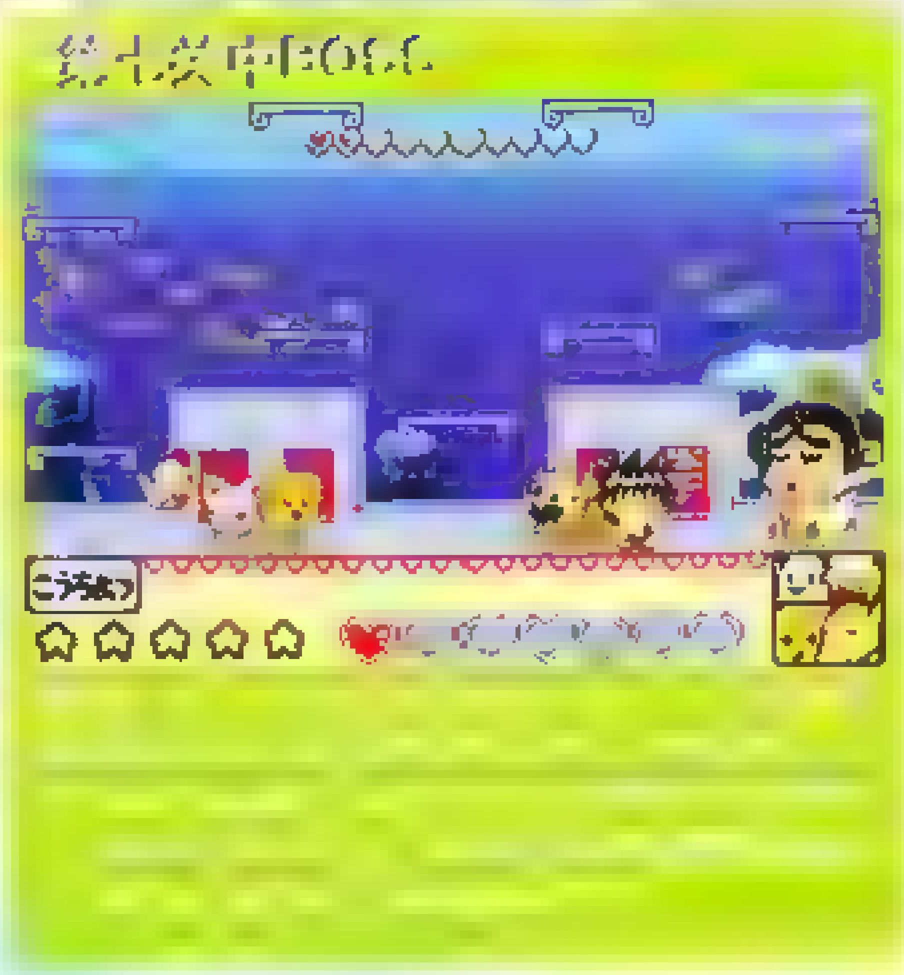
全体技能和辅助技能

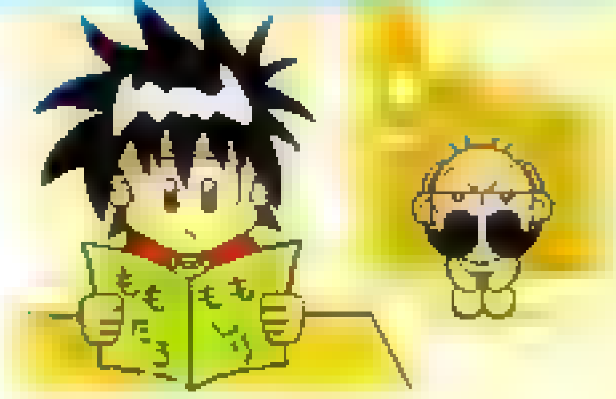
所谓的全体技能，即在游戏中按R，然后主力角色把其他三个角色甩出、扔出等等需要四个角色都出动的"合体技"。而辅助技能，就是角色被选定为辅助角色后在游戏中使出的技能，注意，辅助技能在角色作为主力角色时是使不出来的。

角色	全体技能	辅助技能
老爷子	将其余二名角色左右抡起来并抛向正前方，抡的时候角色可以左右走动。	向下方螺旋进攻，一般用来击破下方的障碍
孙子	推着另外三个角色来开路，再按R键则停止。	可以和主力角色一起推带有"おせ"字样的障碍。
校长	将另外三个角色投掷出去，投掷出去后具有爆炸效果，威力很大，但硬直时间较长。	作模型飞机状飞出去攻击敌人，飞出时可控制其飞行方向，飞出后至消失前的时间内，使用辅助技能的主力角色处于行动不能状态。
小狗	把另外三名角色含在嘴里，之后可以出入一些狭窄的通道。把三名角色含在嘴里后再按R，可以把他们再吐出来。	自爆　消灭全屏杂兵同时伤主力角色一颗心的HP，主力角色最多剩两颗心的HP时才可使出该辅助技能。

绝体绝命老爷子 决战BOSS







文 becky 编 马修

进化论——掌机发展史

万物皆有源，那么掌机的起源是什么呢？Game&Watch？不不，还要更早……

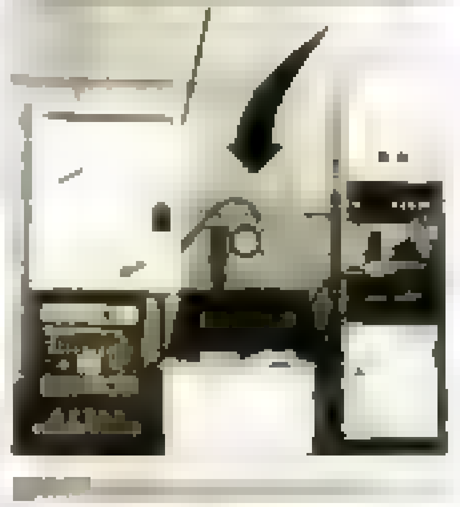
在探讨掌机的进化历程之前，请允许笔者简要的介绍一下视频游戏诞生的历史。

先驱者

▲电视游戏之父拉尔夫·巴尔

1951年(也有一说是1949年)，美国著名军工企业Loral的年轻工程师拉尔夫·巴尔受命研制当时"世界上最先进的电视机"。天性好玩而又才华横溢的拉尔夫灵机一动，构想出了将游戏融入到电视机里，以便将其与其他公司的电视机区别开来的企划，尽管当时他并不知道该如何设计这些游戏——然而这已经无关紧要了，因为目光短浅的经理无情地否决了拉尔夫·巴尔的企划。就这样，整整过了十六年，他才将自己脑海中闪耀出的灵感火花变为现实。而在这16年里，已经有数人能够与他分享"视频游戏之父"的荣耀了。

时光之轮回转至上个世纪的1958年。为了使参观纽约布鲁克汉文国家实验室的游客不感到厌倦，物理学家威利·海金柏森发明了一种显示在示波器上、类似于打网球一样的互动式游戏。结果这个游戏获得了巨大的成功，参观者为了能玩一下，不惜排上好几个小时的队。一年后，他将此游戏加以改进，并用15英寸的显示器代替示波器进行显示。就这样，世界上第一款视频游戏就在物理学家海金柏森的手中诞生了，然而作为科学家的海金柏森认为他是在工作时发明了该游戏，专利应属于美国政府，因此并未就此申请专利。所以在公众的眼中，他把发明视频游戏的荣誉让给了其他人。



▲威利·海金柏森制作的第一款视频游戏。

进入到六十年代，随着电脑技术的发展，一些优秀的程序员开始着手开发娱乐性程序。1961年，美国麻省理工学院的学生史蒂夫·拉塞尔编写了一个运行于PDP-1(编程数据处理器-1)主机电脑上的游戏——《太空大战》。《太空大战》是一个十分简单的游戏，它通过示波镜产生图像，在上面两个玩家可以互相用激光击毁对方的太空船。受当时电脑技术的限制，所谓的"图像"其实就是一些ASCII(美国信息互换标准码)字符。此后，先后又有程序员开发出一些类似的游戏，它们的[illegible]像一间小屋那样大的设备上玩游戏。

▲《太空大战》，这个是90年代时制作的模拟图

时光之轮终于转到了1966年，拉尔夫·巴尔再一次点燃了他思维的火花。在玩过拉塞尔等编写的电脑游戏后，他认为完全可以用电视机来代替电脑进行游戏。于是，他开始着手进行互动电视游戏的研究。幸运的是，拉尔夫·巴尔当时的雇主、国防设备承包商Sanders Associates对此很感兴趣，并且为他提供了开发电视游戏所需的条件和环境。终于，在一年后，也就是在拉尔夫·巴尔首次提出电视游戏设想十六年后的1967年，巴尔领衔的开发小组成功地开发出在电视屏幕上进行的互动游戏，而这一成就足以使其被尊为"电视游戏之父"。巴尔小组先开发出了一款追逐游戏后，紧接着又开发了一款电视网球游戏。不久后，他们又根据电视机屏幕上的扫描原理改造了一把玩具枪，使其能够识别电视机屏幕的光点——这就是如今的光枪的雏形。与潜心研究学问的科学

家威利·海金柏森不同的是，拉尔夫·巴尔意识到他的发明能给他带来巨大财富，于是他马上向美国专利局申请专利，并在1968年获得了互动电视游戏的专利。至此，游戏时代的序幕正式拉开。

▲拉尔夫·巴尔创造的世界上第一台电视游戏机　▲光枪的始祖

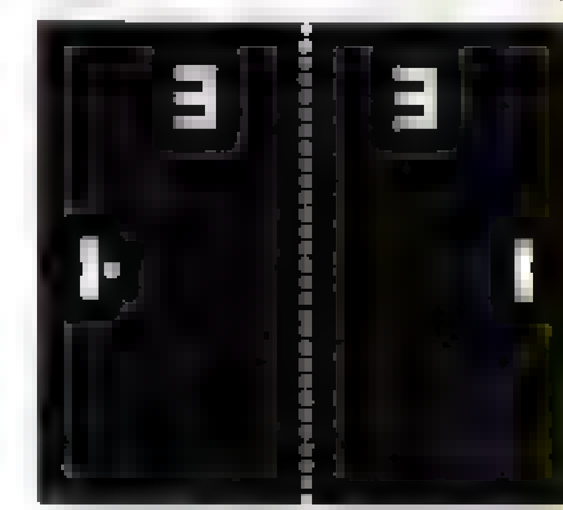
可是，在谈论视频的历史时，除了拉尔夫·巴尔、威利·海金柏森等视频游戏之父外，还有一个人和他建立的公司不能不提，他就是将视频游戏带向大众的诺兰·布什奈尔。

▲Atari之父诺兰·布什奈尔

1962年，诺兰·布什奈尔考入犹他大学工程学院就读，在那里他第一次接触到拉塞尔的《太空大战》，从此布什奈尔就与视频游戏结下了不解之缘。1965年，诺兰·布什奈尔获得了在盐湖城嘉年华的老虎机中心打工的机会，望着老虎机中心一排一排的老虎机，布什奈尔首次萌发了开一家游戏公司的想法。在之后的1970年，诺兰·布什奈尔与搭档泰德·戴伯尼在由自己女儿的卧室改造的工作室内成功开发出了《太空大战》的"摹板"，并通过使其与电视相连从而使人们能够用电视玩《太空大战》。而布什奈尔将自己的游戏装置称为"电脑时空"，并将"电脑时空"的专利权卖了给当时非常著名的老虎机制造商Nutting。于是在1971年，Nutting生产了约1500台电脑时空游戏机——一种内置了一台13英寸黑白电视机以及有着造型十分前卫的游戏机。由此，第一台街机诞生了，而诺兰·布什奈尔也顺理成章的成为了Nutting公司技术总监，专门负责监控电脑时空游戏机的生产。

▲造型前卫的电脑时空。

然而此后，由于与Nutting在利润分配问题上起了纷争，最终诺兰·布什奈尔愤然离开Nutting从而与其搭档泰德·戴伯尼合资建立了自己的公司——Atari。随着公司第一款街机游戏《PONG》的推出，Atari正式登上了视频游戏的历史舞台。



▲Atari的第一款街机《PONG》和其游戏画面

接下来笔者将着重介绍一下掌机的进化历程。

第一台掌上游戏机的诞生

进入七十年代后，随着LSI(大规模集成电路)制造工艺的不断发展，电子产品开始向小型化发展。1973年，当Atari推出的电视街机游戏《PONG》成为遍布街头巷尾的街机时，许多公司纷纷生产类似的游戏。众多公司对游戏市场的瓜分，严重削弱了Atari的収益，从而使得Atari不得不着手进行新游戏的开发。

▲世界上第一款掌机Simon。

1974年，Atari发布了一款街机游戏《Touch Me》。在此游戏中，游戏机上的四个按钮随机闪烁，玩家必须根据按钮的闪烁次序依次按上按钮，当按对正确的按钮时玩家的分数就会增加，当分数达到一定数目后游戏就会进入到下一关，而游戏的难度也会相应的增加。还有一点不能不提，当今游戏中经常出现的连击奖励这一设定也正是随着《Touch Me》而诞生的。比起新颖的游戏方式，那时的玩家更加关注地是游戏的画面表现力，因此《Touch Me》投放市场后未能获得预料中的成功。然而电视游戏之父拉尔夫·巴尔在对该款

▲掌机版《Touch Me》

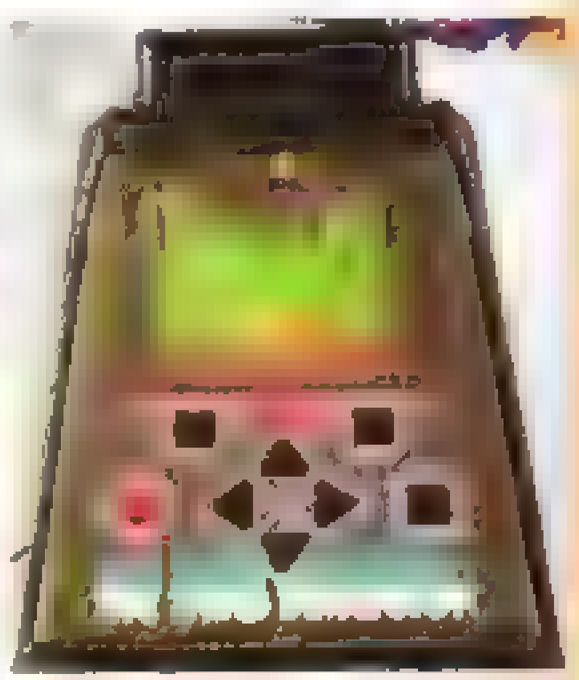
游戏进行了一番研究后，决定将随机闪光换成随机音乐，并将这个创意卖给了当时的一家电子厂商Milton Bradley。而后者根据这个创意随即在1977年推出了名为Simon的掌上游戏机。与其前辈Atari的《Touch Me》的遭遇截然不同的是，Simon一经推出，马上就成为了任何时候都受人们喜爱的掌上游戏。意识到Simon的成功以及掌上游戏市场的巨大潜力，已经被时代华纳收购的Atari决定进军掌上游戏市场，并于1978年推出了掌上版《Touch Me》。掌上版《Touch Me》的玩法与街机版完全一样，只是限于处理芯片的性能使得游戏的难度大大降低。

Simon的成功也引来了众多厂商的跟风。一时间来，不断有厂商推出各式各样的掌上游戏机，这其中不乏有以制造芭比娃娃闻名的Mattle这样其他行业的著名厂商，而一些日系厂商如Sega、Bandai等也正是在这一时期进入掌机游戏的市场。

▲▶同时期的一些掌机

设计超前而又胎死腹中的Cosmos

准确地说，Simon、掌上版《Touch Me》等这一时期的掌上游戏都不能算严格意义上的掌上游戏机，毕竟它们所采用的红色LED(发光二极管)显示屏只能用来显示游戏的分数等文字信息。然而无穷的进取欲望使得人类不断取得技术上的进步。1979年初，Atari的三位工程师艾伦·艾尔科恩、哈利·杰金斯和罗格·海克特开发了新型掌机Cosmos，如同16年后的VB一样，这也是一款设计极为超前的游戏机。Cosmos采用了全息图片显示——尽管当时的全息技术还不是很成熟，可三位工程师却认为这样设计前卫的游戏机能为玩家带来新的视觉冲击，从而一定能够打败同时期的那些单纯采用红色LED显示屏的掌机。Cosmos的CPU采用的是名为COPS411的定制CPU，这一CPU后来被用于Atari的街机上。同时游戏的卡带上也附有CPU以增强Cosmos的运算能力——毕竟游戏显示出来的可是全息图像。全息技术是匈牙利科学家丹尼斯·盖博于1948年发明，而全息图像就是把一个情景中所有可能的景像聚集在一个光调制模式下的单一平面上，随后，当光束通过这个平面、或被这个平面反射的时候，原先的景像会在空间中以光学方式重组，成为立体影像。然而我们看到，Cosmos的体积显得十分庞大，其显示屏的内部是一块倾斜着的高亮度LED显示屏，然后借着特殊布置的光学反射装置得以显示出全息立体的图像。而Cosmos庞大的体积使得它不得不放在桌面上进行游戏，从而更像是一台迷你版的街机；同时，全息显示也带来了很多问题，比如游戏的耗电问题，以及游戏机屏幕使用时间过长后会有烧坏的可能等等。


▲Cosmos实际运行图

前面提到，当时的全息技术还不是很成熟，而其应用也主要是在一些科学馆内做一些美学方面的展览，因此这一构想最终被时代华纳的高层枪毙，而起初的几款为Cosmos开发的游戏如《Asteroids》等最终也只能转向街机移植。至此，设计超前的Cosmos只能胎死腹中，未能正式公布，仅仅是造出了几台样机，最终只是在1981年的纽约玩具展上作为掌机的概念机向游客展出。设想，假如Cosmos当时成功，掌机的进化也许会走向另一个方面。

第一次技术革命——从LED到LCD

与Atari一样，推出了畅销掌机Simon的Milton Bradley也在进行新型掌机的开发，与胎死腹中的Comos不同的是，Milton Bradley推出的Microvision获得了巨大的成功。Microvision作为世界上第一款采用LCD(液晶显示)显示屏的掌机于1979年底推出后，马上成为了孩子们手中最时髦的玩具。

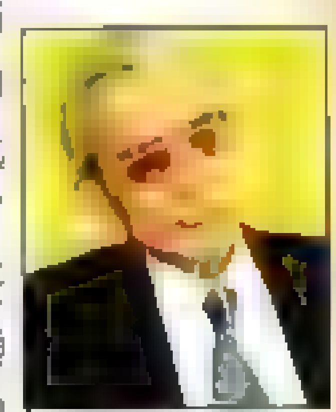
▲Microvision

Microvision的设计者为杰依·史密斯，而他也采用与Cosmos类似的设计。Microvision的CPU安置在游戏卡带上。其CPU原本是准备采用Intel8021，然而在权衡了耗电量以及性价比等因素后，史密斯最终还是采用了4位的TI TMS1100而非8位的Intel8021，同时，可更换卡带也是Microvision的一大特点。Microvision发售后不久，立即取得了巨大的成功。截止到1982年最后两款Microvision游戏后，总共13款游戏使得Milton Bradley获得了800万美元的收入，而游戏的设计者杰伊·史密斯也名正言顺地拿到了100万美元"用于下一代掌机的开发"。而在这13款游戏中，《Baseball》是最畅销的游戏。

CPU：4bit-TI TMS1100，频率100KHz，置于卡带上
屏幕：16×16LCD显示屏
内存：32 nibbles
卡带容量：2Kb
电源：2节9伏电池
无音源输出

Game&Watch——任天堂初露锋芒

1889年，艺术家兼手工工匠山内房次郎创办マルフク公司来制造和批发"花札"。随着时代的发展以及西方文化的影响，从1907年开始，マルフク开始生产西方的扑克牌。1927年，山内家族三代以来的第一个男孩出生，父母为他取名为山内溥。而在1949年，即将年满22岁的山内溥作为山内家族唯一的男孩，自然而然地继承了マルフク的全部事业，成为公司的第三位总裁。山内溥一上任，出乎意料地采用了前所未有的管理措施——勒令所有年事已高的高层人员退休，取而代之的是全新的、年轻化的管理队伍。并在两年后的1951年将公司的名称更改为任天堂。其果断的做法和高远的目光给整个日本商界带来了不小的震撼，而这也成为了任天堂日后翻云覆雨的力量源泉。可在当时，没有人能够想到，这家只是生产扑克牌的公司将在未来成为世界电玩业最为璀璨的明星。



▲山内溥

1969年，刚刚走出大学校门的横井军平加入了当时已经转型为玩具产商的任天堂。进入七十年代后，敏锐的山内溥捕捉到了处于萌芽时期的游戏市场，并于1977年在日本推出了任天堂首款自行设计的电视游戏机"TVGAME6"，未来的业界霸主初试啼声。同时，随着掌上游戏机在欧美地区的热销，使得任天堂也打起了掌机市场的主意。1980年，任天堂推出其第一款热销产品Game&Watch，未来的掌机霸主初露锋芒。

▲横井军平

Game&Watch直译过来就是游戏和表的意思，这就是老任最早的掌机：做工出色，操作简便，趣味性与便携性结合得相当完美。才华横溢的横井军平用自己非凡的创意为掌机的发展开拓出一幅美好的蓝图。同之前的掌机相比，Game&Watch显得十分小巧，而这都得益于LSI技术的迅速发展。可惜限于当时液晶显示技术的限制，因此只能事先将游戏中的人物所有可能的动作影印在LCD面板上，而每一个影格都要分开，最后再加上游戏的背景模板。因此当玩家进行游戏时，人物的移动只能是一格一格的"跳跃"，显得十分有特色。这样简陋的画面构成方式，也就决定了一台Game&Watch始终只能玩一个游戏而已；同时Game&Watch还附带时钟和闹铃的功能，值得一提的是当今游戏手柄中必不可少的

十字键正是最早出现在Game&Watch上。既能当表又能游戏，再加上相对低廉的售价(5800日元)，使得其一经推出就获得众多玩家的欢迎，在欧美地区的风头更超过了它的前辈Microvision。最终Game&Watch在全世界范围的销量超过了4000万台。Game&Watch的大获成功使得任天堂的业绩爆增10倍，从而使山内老爷子更坚定了开拓电子游戏产业的决心。

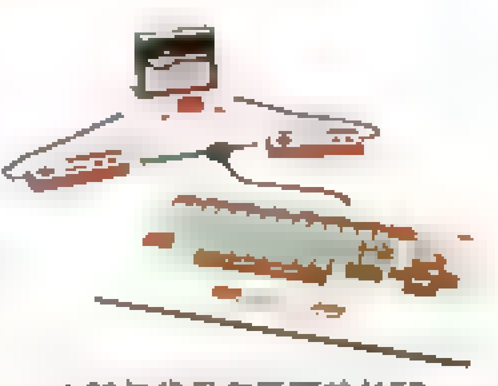
▲全世界销量超过4000万的Game&Watch。

有成功自然也就有跟风。1981年，出于想在掌机市场中跟任天堂分一勺羹的世嘉仿造Game&Watch推出了Game&Go。同时，针对Game&Watch在电池耗尽后不易更换电池的缺点，世嘉还专门研制出一种充电电池(这是世界上最早的充电电池)，并以此为卖点在媒体上为还未发售的Game&Go广为宣传。然而不幸的是，有人发现这款电池中的化学物质在充电时会产生出一种致癌物质，而美国卫生局更是明令禁止该充电电池在美国地区的发售。这件事情被公开后，任天堂落井下石，于1982年设计出一款足以给Game&Go判死刑的广告——"世嘉给你癌症"。然而，Game&Go的失败并没有挫伤世嘉的锐气，相反在此后的十余年中，世嘉在各个方面都与任天堂展开了激烈的竞争，从而开始了两家公司长达20年的恩怨纠葛。

GAMEBOY诞生——一个时代的开始

1983年，秉承了任天堂"软件为本"概念的FC给整个游戏界带来了极大震撼，也给刚刚经历"Atari Shock"的游戏界注入了一剂强心针。当整个世界都在为FC而疯狂时，Game&Watch也不可避免地受到了冲击，从而和Microvision等其他掌机一起逐渐淡出了人们的视野。

自由、随意和便利一直是被誉为任天堂三杰之一的横井军平一直希望营造的游戏环境。继Game&Watch获得巨大成功后，他的理想因为一个看似偶然但又是情理之中的机会而得以更进一步地实现了。当时，夏普成功地开发出了一批耗电量低、性价比十分高的黑白液晶显示屏，横井军平从出身于夏普的上村雅之那里得到这个消息后，便萌发出了一个新型携带型游戏机的创意。于是，他立即与社长山内溥进行沟通，提出想开发出一款以卡带为游戏载体，并可以随时更换游戏的掌机。当时，任天堂的命脉——FC受到了PC-E和MD的强力挑战，而家用机的市场也日益趋向饱和，在这种不利的情况下，另辟新路开拓新的市场正是摆脱困境的自救良药。亲身参与了Game&Watch开发计划的山内溥感到横井的计划大有可为，马上就要求横井去准备相应的企划案。就这样，为避免被FC的不利局面拖垮，同时也为了替迟迟未能定案的FC后继主机赢得宝贵的时间，任天堂决定组成以横井军平和上村雅之两人为首的开发小组进行新型掌机的研发，从而为任天堂开辟一条新的战线。


▲80年代最炙手可热的FC。

1989年4月21日，横井军平一生最出色的作品GAMEBOY终于破茧而出。据说GAMEBOY这一极具时代感的命名源自于山内溥的密友、大作《Mother》系列的策划系井重里，想必系井老爷子也没想到自己灵机一动想出来的名字竟然成为当今掌机市场上最炙手可热的名字之一。极富趣味和煽动力的广告攻势与马里奥大叔的无限亲和力使得GB主机的销量很快就突破了百万大关。

▲横井军平一生最出色的作品——GAMEBOY

由于GB除了黑白显示屏外完全参造FC的硬件指标进行设计，因此已经积累了大量FC游戏开发经验的厂商开发起GB软件来显地得心应手。开发GB游戏利润丰厚而开发成本低廉，这样的"香饽饽"自然在日本的游戏开发商当中引起了羊群效应，而任天堂也聪明地将GB游戏的开发权与要求厂商开发出优秀FC游戏的条件挂钩。这使得一段时间以来GB软件上呈现百花齐放之势，在FC晚期时更是大作连连，再加上GB长达20小时的持续游戏时间和相对低廉的价格，GB的热销期足足持续了一年之久。这使得FC顺利的完成了历史使命，将"接力棒"稳稳地

传递到SFC手上。

GAMEBOY

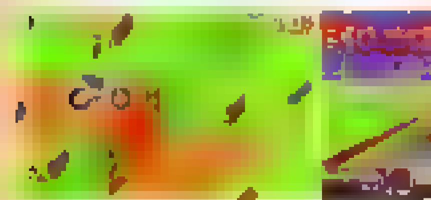
内存：8KB
显存：8KB
屏幕：2.6英寸TFT黑白液晶显示屏
解析度：160×144
显示能力：单色4灰阶
音源：4位单声道
电源：6V，0.7W
卡带容量：最大16Mb

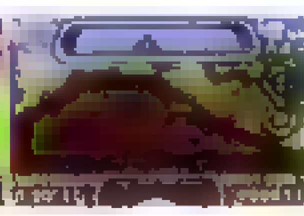
挑　战

竞争无处不在。同年10月，意图再次抢占掌机市场的Atari推出了世界上第一款彩屏掌机Lynx。

◀▲Lynx

Lynx本体搭载的双CPU以及开创性地采用了彩色液晶显示屏，使其有着相当出众的运算速度和画面表现，借助搭载在卡带上的专用图形处理芯片，Lynx甚至可以实现缩放和淡化等特效。事实上Lynx本体搭载的Mikey正是一颗16位的绘图CPU——即使称其为一台准16位的掌机也毫不为过。因此当时随主机发售的几款游戏的画面都给人以"惊艳"的感觉。然而如此高性能的Lynx在使用六颗AA电池的情况下居然只能使用区区四个小时，再加上游戏软件支持极度匮乏，因此Lynx的失败是理所当然的。





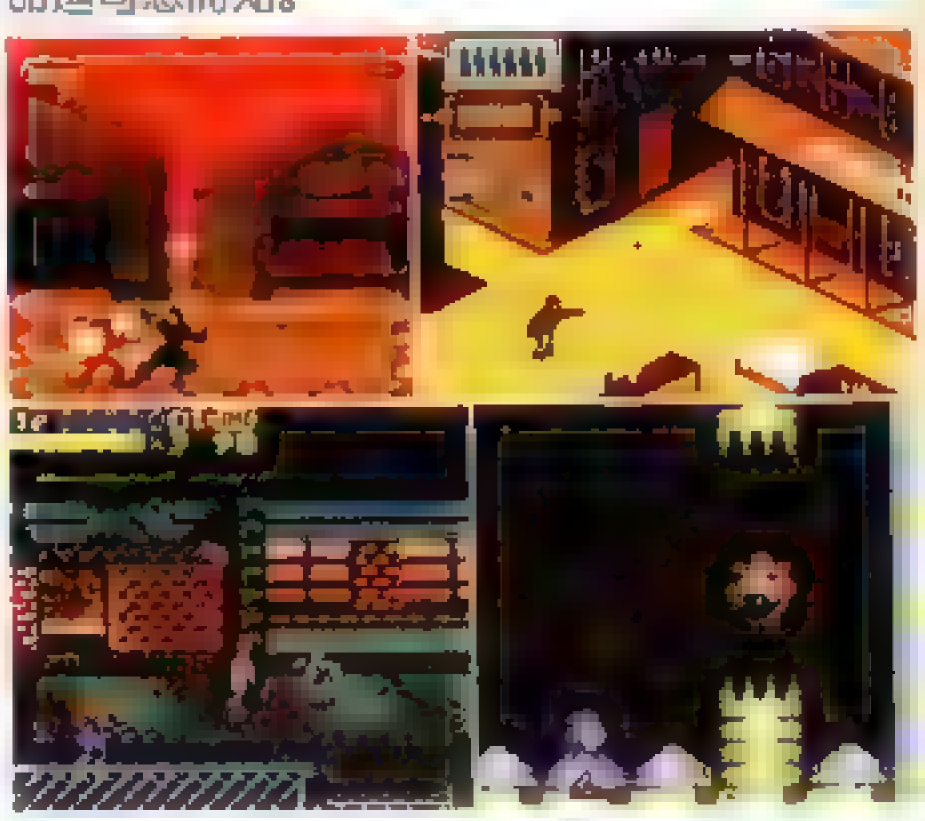
▲Lynx的游戏画面

CPU：8-bit 65C02 /16-bit Mikey图形处理芯片，频率4MHz/16MHz
内存：16K
显存：16K
屏幕：3.5英寸SFT彩色液晶显示屏，附有背光系统
解析度：160 X 102
显示能力：同屏最大可显示4096色中的16色
音源：单声道/立体声(Lynx2)
电源：9V，2W
卡带容量：最大16Mb

Atari失败后，世嘉接过了挑战任天堂掌机霸主地位的大旗，1990年10月6日，世嘉推出了他们的第一款掌机Game Gear，同Atari不谋而合的是，世嘉同样也采用了"高机能"的战略。

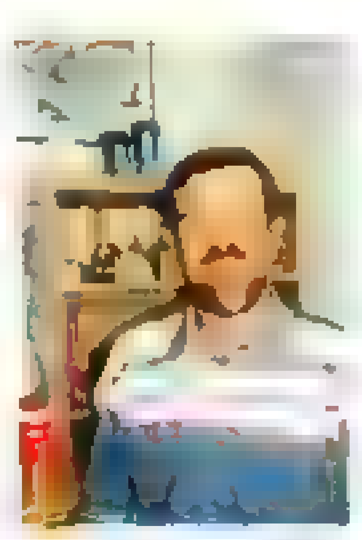
▲Game Gear

尽管从技术上来说，GG的硬件开发完全基于世嘉当时的家用主机SMS——这一点跟GB当初的设计主张完全一样，可是GG的许多性能都超过了SMS。尤其是GG采用的背光照明系统，这是当时其他掌机所不能做到的。然而种种优点遮掩不了它最大的缺点——由于采用了彩色液晶显示屏，GG的耗电量十分巨大，持续游戏时间不过三小时，再加上机身笨重庞大，GG的命运可想而知。



▲Game Gear的游戏画面

CPU：8-bit Z80，频率3.58 MHz
内存：24KB
显存：32KB
屏幕：3.2英寸SFT彩色液晶显示屏，附有背光系统
解析度：160×146
显示能力：同屏最大可显示4096色中的32色
音源：4位单声道
电源：6V，2.5W
卡带容量：最大16Mb



▲阿莱克西·帕杰诺夫

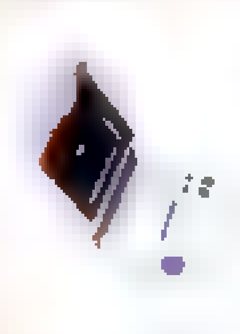
阿莱克西·帕杰诺夫是前苏联的一位数学家，而他对一款名为《Pentominoes》的游戏很感兴趣。随后他根据这个游戏的一些原理制作出了这么个游戏：屏幕顶部以随机顺序落下形状各异的碎块，你要试图用它们拼成没有空隙的行列；假如组合

不当而使碎块最终堆满整个屏幕时，游戏结束——这个游戏恐怕世界上很少有人会不知道的，它就是《俄罗斯方块》。尽管由于前苏联的社会体制等其他原因，《俄罗斯方块》没有给帕杰诺夫带来任何经济收入，然而任天堂在和世嘉关于《俄罗斯方块》所有权的诉讼中获胜却成了两位业界巨头在掌机市场上成败的分水岭。1990年，Game Gear在北美上市后半年，凭借着强劲的机能和世嘉在美国市场的号召力，销量很快突破百万。当时正是《俄罗斯方块》旋风大盛之时，于是世嘉也准备在Game Gear上推出《俄罗斯方块》。然而此时任天堂却悄悄地取得了《俄罗斯方块》的独占许可权，之后任天堂便对世嘉发起了控告，世嘉因此被迫取消了发售计划，并且销毁大量的成品软件。也正是凭着在全球风靡的《俄罗斯方块》热潮，GAMEBOY的销量扶摇直上，很快就超过了千万大关。全球累计达2800万套、且不包括盗版版本的《俄罗斯方块》不但是GAMEBOY销量最高的游戏，同时也是奠定GAMEBOY掌机霸主地位的基石。世嘉当时的社长中山隼雄感叹道："如果世嘉得到了《俄罗斯方块》，失败的就是GB而不是GG。"

1991年，在家用机市场上跟任天堂斗得死去活来的NEC也推出一款彩屏掌机PC-E GT。其实，GT就是NEC的家用主机PCE的掌机版，二者的软件可以共通，凭借着PCE丰富的软件资源，GT摆脱了发售初期便软件匮乏的尴尬局面，然而较短的使用时间以及昂贵的价格使得GT未能在掌机市场上走的更远。

▲PC-E GT

1991年12月，为了改变GT销售低迷的不利局面，NEC发售了GT的改良版PCE-LT，将整体造型改为了手提电脑的样式，同时将LCD显示屏幕增至4英寸，并可外接CD驱动器。然而在GB和GG的双重夹击下，这种换汤不换药的做法未能引起玩家的共鸣。至此，NEC只能含恨退出掌机市场。


▲PC-E LT

凭借丰富的软件资源、优秀的便携性以及出色的性价比，GB在Lynx、Game Gear和PCE-GT的三重夹击下脱颖而出，再一次证明了自然界中"适者生存"的法理。

CPU：Hu 65C02，频率7.16MHz，附有定制色彩处理器
内存：8KB
显存：64KB
屏幕：3.2英寸TFT彩色液晶显示屏
解析度：160×126
显示能力：同屏最大可显示512色中的216色
音源：6位立体声。
电源：6V、3W
兼容PCE游戏卡带

低潮

1991年，随着任天堂新一代主机SFC的上市，包括任天堂在内的厂商逐渐将游戏开发的重心转移到了SFC上。由于对应软件的不断减少，GB的销售量也在不断下降，此时GB之父横井军平也意识到是到了推出新型携带主机的时候了。然而就在这个节骨眼上，曾与任天堂合作开发SFC用CD-ROM装置而最终合作失败的索尼推出了20世纪最成功的家用主机——PlayStation。PS凭借着高人一等的3D性能以及大容量的光盘载体，迅速的在市场上站稳了脚步，而此时任天堂的新次时代主机仍然遥遥无期。为利益所动的各大软件厂商再也按捺不住，纷纷上演"无间道"，而任天堂的铁碗政策也使得如Square等这样的重要盟友也纷纷倒向PS阵营。不得已，任天堂开发新型掌机的计划只能暂时中止，而以横井军平为首的硬件开发部门也因此全力投入到用以对抗PS的新主机的开发。

▲PS之父久多良木健。

天生喜欢创新的横井军平在研究了"虚拟成像"这一新技术后，决定将其作为未来主机的发展方向。然而横井军平未能汲取到十余年前胎死腹中的Cosmos的教训——过于超前的设计必定很难被市场认可，就算是现在，虚拟成像也是非常超前的概念，更何况在当时的那个年代。随着新主机开发成本的不断上升，再加上索尼对任天堂所掌握的市场份额的不断蚕食，1995年7月21日，设计概念还不是很成熟VB只能仓促上市以对抗在当时已经大红大紫的PS。为了压缩成本，VB不得已使用了一些过时的配

件，再加上众多软件厂商的举足观望，VB一经上市，销售马上就进入了低迷状况。无情的市场给了百年老铺一记狠狠的耳光，当零售商发现还有一半的商品积压无人问津时，他们纷纷采取打对折销售以及停止进货等措施应对。数月后，VB的销售体系彻底崩溃，而任天堂方面也不得不承认"VB已经死亡"。VB的失败彻底打乱了任天堂整个次世代战略的布局——未能牵制PS前进地脚步，未能为N64赢得足够的时间。然而更致命的是，VB的失败大大挫伤了第三方厂商对任天堂的信任感。作为计划的总负责人，横井军平只能含恨离开了辛勤奋斗多年的任天堂，然而祸不单行，1997年10月4日，横井的汽车在路上发生故障，当他在下车进行检查时，不幸被身后飞驰而过的汽车撞倒，在送往医院途中抢救无效死亡……一代天才，就此陨落。

▲设计理念过于超前而遭受失败的VB。

VB的失败也波及了到了GB的销售，此时任天堂由于VB所带来的一系列问题而分身乏术。早已过时的硬件以及游戏预售表上所剩无几的游戏，一切一切，似乎意味着GB的命运走到了尽头

救世主

当人类陷入危难时，上帝给人类带来了希望；当任天堂陷入困境时，田尻智给任天堂带来了《口袋妖怪》。

《口袋妖怪》的成功既是必然又是偶然。收集欲望存在于每一个有着童心的人的内心，幼年时着迷于乡间捕捉昆虫的田尻智自然是深知这一点。可当田尻智提出《口袋妖怪》的企划案时，没有几个人能想到这151只造型各异的小怪物们能使任天堂绝地重生。然而横井军平和宫本茂却对该企划案大加赞赏，后者更是提出了一个让《口袋妖怪》内涵倍增的建议——将游戏制作成两个稍有差异的版本同时发行。1996年2月27日，这款由GameFreak策划、Creatures制作、任天堂负责发行的名为《口袋妖怪 红·绿》的游戏悄然上市。尽管上市之初，该游戏并未受到人们的注意，然而到了年终盘点时，人们惊奇地发现这款从未挙上游戏期待版的GB游戏竟无声无息地跻身于当年软件销售总排行版的前五名。《口袋妖怪 红 绿》的热销使任天堂和GB顺利地度过了当年的难关，艰难地跨入了次世代时代。

▲任天堂的救世主《口袋妖怪》。

《口袋妖怪》的成功给予任天堂很大启示，使其再一次确认了"软件为本"的理念。同时为了最大限度地利用《口袋妖怪》的金字招牌，任天堂先后与许多商家合作开发各种周边，从小学生用的铅笔到游戏相关的动画，使口袋妖怪无处不在。为了提升N64在日本的人气，任天堂也不惜让口袋妖怪披挂上阵，推出数款口袋相关的游戏。而逐步走出困境的任天堂，又接连推出GB的改进机型GBP和GBL，进一步地收复那些被世嘉和SNK蚕食的掌机市场。

《口袋妖怪 红·绿》的热销以及N64在欧美地区的成功发售，让任天堂充实了钱袋。很快，蓄势待发的任天堂向它的对手展开了反击，进入到1998年下半年，任天堂同时祭出了《口袋妖怪 黄》、GBC以及N64终极大作《塞尔达传说 时之笛》三把利剑，横扫整个游戏市场。《口袋妖怪》和《塞尔达》的金字招牌使得任天堂GBC和N64两款主机都压倒了PS占据当年销售前二位。而此时SNK的NGP和世嘉的GG，更是只能甘败下风，彻底臣服于GBC之下。

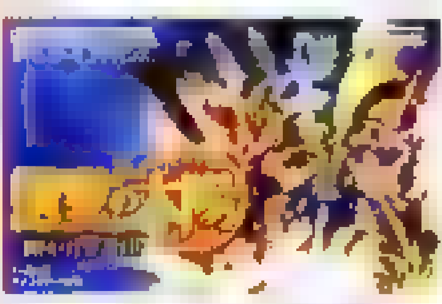
任天堂趁热打铁，预定于1999年11月21日推出的《口袋妖怪 金·银》发售前预定量就超过了二百万，最终销量高达令人瞠目结舌的800万。《口袋妖怪》的巨大号召力也使得发售不久并自拥有众多名厂加盟、继承了GB之父横井军平遗志的WS无所作为。当整个世界因《口袋妖怪》而为之疯狂时，索尼怎么也想不到，PS面前的最大障碍，竟是一款拥有着黄色电气老鼠的"怪物级"软件——《口袋妖怪》!

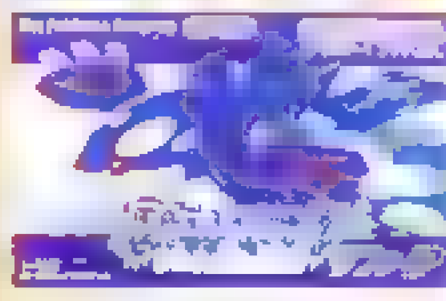
CPU：8-bit Z80　频率8MHz(双内核)
内存：64KB
显存：16KB
屏幕：2.6英寸TFT彩色液晶显示屏
解晰度：160×144
显示能力：同屏显示32000色中的56色
音源：4位立体声
电源：3V，0.5W
卡带容量：最大32Mb

前 夜

尽管《口袋妖怪》和GBC的推出再次在掌机市场上掀起了一阵波澜，然而只是使用8位元CPU的GBC在画面音效等方面还是显得捉襟见肘。进入21世纪后，随着三大次世代主机PS2、NGC、XBOX的先后发售，家用机游戏真正全面进入"128位时代"。此时，玩家们"掌机也要次世代"的呼声越来越高。2001年3月21日，任天堂的掌机新贵GAMEBOY ADVANCE发售，从而吹响了掌机迈向次世代的号角。

事实上，GBA的开发几乎与GBC同时展开，然而先推出过渡性产品GBC而没有直接发售GBA正显示了作为百年老铺的任天堂的老道。尽管GBA号称是一台次世代掌机，然而没有搭载专门的3D图形处理器使得其3D机能十分薄弱，而"一台2D机能最强劲的掌机"正是任氏给GBA的定位。为了压低GBA的成本，任天堂放弃了采用夏普新开发出来的液晶，甚至连上个世纪的GC就具有的背光系统也没有加载，从GBA的硬件规格大可推测出其基本构架在21世纪来临前就设定好了。尽管GBA的硬件不够出色，然而其推出后不久，凭借超出同时期其它掌机的机能和极具性价比的售价，迅速地在全世界范围内普及开来。除了首发软件阵容豪华，以后的GBA游戏也是大作连连，如任天堂本社的"《马里奥》系列"、第三方厂商的"《黄金太阳》系列"以及怪物级的《口袋妖怪》等素质优良的大作，巨大的商业利益也使得众多第三方软件商争先恐后地加入GBA开发阵营，转型为纯软件厂商的世嘉不惜抛开与任天堂长达20年的恩怨而连推出数款大作，当年倒戈转向PS的Square也禁不住GBA的诱惑而与任天堂再度携手。强大的软件阵容，也彻底了粉碎了GP32进军掌机市场的野望。





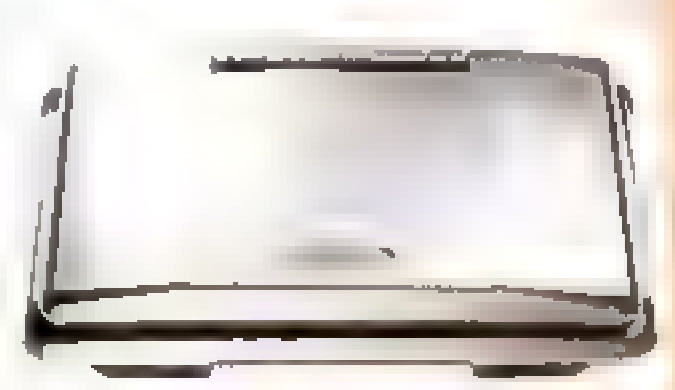
2003年情人节，拥有前光照明系统，内置充电锂电池的GBA SP闪亮登场，再一次在全世界引发了销售热潮。至此，掌机市场上出现了任天堂一家独大的局面。

▲2003年情人节任天堂带给玩家的GBA

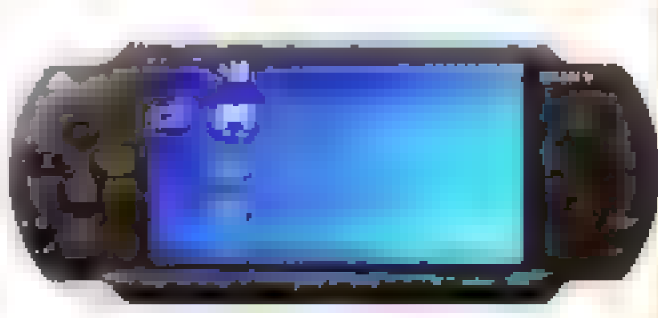
次世代来临!

事实证明，山内老爷子的确是目光敏锐。15年前的GB、如今的NDS都是山内溥超凡的见识的结果。

2001年GBA发售后不久，面对渐趋饱合的掌机市场，为索尼日趋膨胀的野心而深感不安的山内溥提笔写下了他卸任前的最后一个企划——创立会社的第三产业之柱，制造出具有异质趣味的新型娱乐系统。因此，当2003年E3展上，索尼电子娱乐社长久木良多健投下重磅炸弹PSP时，早有准备的百年老铺不慌不忙地在第二年伊始公布了他们的异质娱乐系统NDS。



这场发生在新世纪之初的掌机大战吸引了无数人的眼球。如今，二者均已发售，从而标志着掌机的次世代真正来临。



索尼与任天堂的掌机大战谁胜谁负，现在还不好说。面对还存在一些不足之处的PSP，一直引领着技术革新革命的索尼决不会就此止步；而任天堂也不只一次在公开场合提到NDS乃是本社的第三产业支柱且GB的后续机种正在开发中……也许，待到GBE横空出世时，才是任天堂与索尼上演真正巅峰对决的时刻。

进化，仍在继续……

游之所戏 贻笑主角

——掌机游戏主角无责任谈

文 飞轩　编 LIKY

自打游戏诞生之初，总会有这样一票令人刻骨铭心的"怪物"深入其中 与生俱来的沉鱼落雁与大众脸们形成天壤之别，进水大脑加笨手笨脚却被人歪打正着地冠以旷世奇材 身染无数顽疾却可以转眼就好，任何恶癖怪习均可看做个性典范供世人学习，醉目的必杀技足以令所有的反派们达到"必债"的境界 手刃无数生灵却满口正义，任何NPC的死亡均不及其划破手指来得拉风，人们通常给他们起了个统一的绰号——主角。我们接下来要谈的就是这一帮被人捧上神台却个个不正常的家伙们。

最残忍的主角——洛克人&光热斗

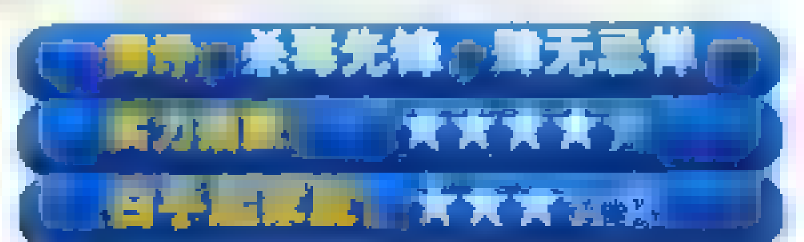
代表作品：《洛克人EXE》系列

在那种用Email代替电话的网络时代，病毒如尘埃般铺天盖地，洛克人作为秋叶原镇一窝小P孩中的典型以及光热斗的网络代言人，其令宇宙都无地自容的杀毒效能，不仅令千姿百态的病毒闻风丧胆，更充分证实了"实力与年纪成反比"的金字格言。

"小洛"的日常生活可谓相当充实：终日网上游荡惩恶扬善，几分钟内从日本到美国再到非洲的景象，让无数空想家们遐想着网络旅游的便捷前景，闲时还有同伴等着被PK，这种闲聊和黄金般黑打隐拔的新世纪朋友概念让我们不禁感受到何谓真正的友谊。

当然作为一个不折不扣的E时代科技，软件升级的传统方式亦得到保留：解压网络数据，在线升级。令人心寒的是早就被洛克人诛去九族的病毒们为了在地狱里多拉几个伴，更是雪中送炭般为其带来模样眼花缭乱效果千奇百怪的战斗芯片，洛克人在大呼过瘾的同时却从没记住这帮问寒问暖的兄弟，来者通杀的敬业令拯救世界的大任不得不架在他的脖子上：假设洛克人不是主角，那总有一天你会对"某日，最终BOSS病毒被一好象叫洛什么人的NPC配角杀掉"的发指结局而为自己控制的主角悲鸣。

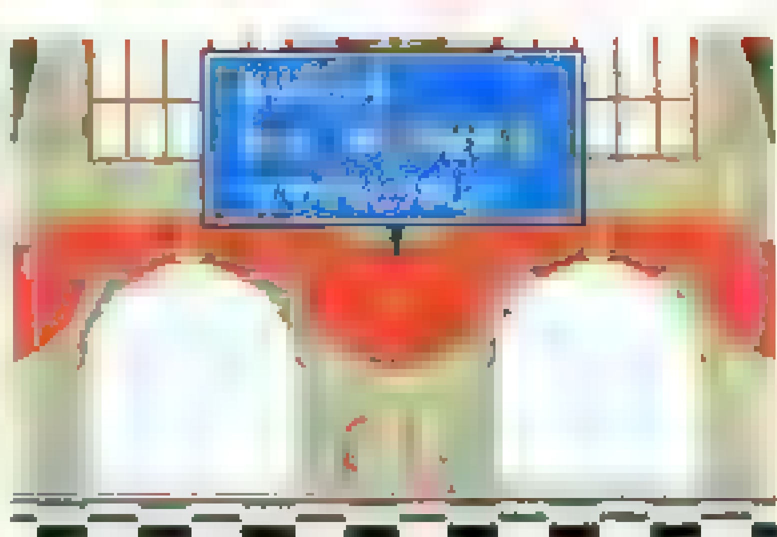
《EXE》中最大的卖点就是数量堪比《X战警》的电脑变种人，从标榜五行的金木水火土到象征科技的数字钢铁应有尽有，但令人万万想不到的是这些有智慧、有帅气、有能力、有思想的四有新人却被白手起家的洛克人打败，而且还冠以"灵魂共鸣"的华丽字眼来公然侵权，实在嚣张得令人发指啊！



▲洛克人——光热斗的网络代言人。

最任重道远的主角：马里奥

代表作品："《马里奥》系列"及其附属游戏



▲没完没了地拯救公主。

这位任天堂的王牌巨星可谓是天生的多面手，话说小马里奥在连奶嘴都含不紧的婴孩时，就参加了拯救弟弟路易的"反哭吧"（错了，是库巴）绑架运动，凯旋升级进化为大叔后，这位传说的仓库工干起了水管工的活，依靠其葫芦三娃般铜头铁足的特性再次加入"反库"阵容，趁着高热度的红得发紫的人气，又兼职高尔夫手、网球手、赛车手等"多面手"。当然，将马里奥大叔用非人道手段搞成平面或球体等标准几何体是为平息无数为库巴鸣不平的空前怨念。

蘑菇王国的故事终日围绕在一个女人和两个男人之间愉快地发展着，马里奥大叔打一出生就被规定好了无比宏伟的人生目标——为迎合"万年绑架女"碧奇公主的不良嗜好而奋斗终生。单看着一遍一遍"马里奥又成功地从库巴王的手中救出公主"的拉面式结局，再单纯的FANS也会掰着小指头猜是否公主红杏出墙，当今社会的大鼻子、大胡子加撑不起L号工作服的五短身材绝对是奠定光棍的基石，但这位整天哼着"公主吉祥"D大调进行曲的天王却仍然坚信"天不刮风、天不下雨、天上出太阳"的谬论。话说有一天，碧奇公主被库巴工作的执着、霸气的相投而动了恻隐之心　　欲知后事如何，且听下回分解。（哎哟，谁拿蘑菇丢我　）

简评：迎合劣童，奉献青春

实力指数：★★★☆☆

弹冷同情度：★★★★☆

▲成为弹珠的马里奥。

最具英雄气概的主角：ZERO

代表作品：《洛克人ZERO》系列

沼泽、深渊、钢刺、岩浆等险恶地域遍布大街小巷，未来人类政府经过多次对电影《终结者》剧情的研究讨论，纷纷表示为防止机器人建立“大机器共荣圈”，决定逮捕甚至销毁大量机器人。哪里有压迫哪里就有反抗，传说中的英雄ZERO在本系列中反客为主，将历代主角X甩得没有一点戏份。作为拉风的反抗军的S级反乱猎人，手舞光剑的奥义之多、威力之猛更是让“崩龙斩光”、“飞天御剑”的传人们大开眼界：三连斩、空中回旋斩、蓄力属性斩、冲天斩、冲刺雷斩无一不体现着激光剑技“钢板巨岩混不怕，赤光剑影笑人间”的实用和方便。

随着对上层人物交际圈的不断深入，ZERO慢慢了解到任务危险系数在成倍增长：高层的基本任务就是厚着脸皮指示你到连一眨都得三思而后行的地狱边缘，更危险的是随时都有一些身在曹营心在汉的高级官员干脆直接倒戈。在感叹身边无心腹的同时忽然想到“卡莲依”的雪儿，女神般的光辉令“一个成功男人的背后一定有一个支持他的女人”的摇摇欲坠变得坚不可摧。

▲一个成功男人的背后一定有一个支持他的女人

真正让无数垃圾站里的电器纠集怨念的是——故事的开端本来一堆废铁经过精灵的拯救却变成了人神共愤的“T800”，而后剧情袋鼠般地跳到ZERO晓得原来自己的身体只是赝品，BOSS的身体才是自己的，这种鱼和熊掌二选一的老套剧情不仅加重了ZERO英雄的砝码，还令广大电视观众们回忆起往日颇有看头的“人生AB剧”。世界又一次在ZERO的“嘿嘿哈嘿”声中迎来了新一次东升的旭日，但地球人都知道：除非ZERO亲自捣毁Capcom总部，否则他那跳着火坑躲着子弹玩的日子还得继续。

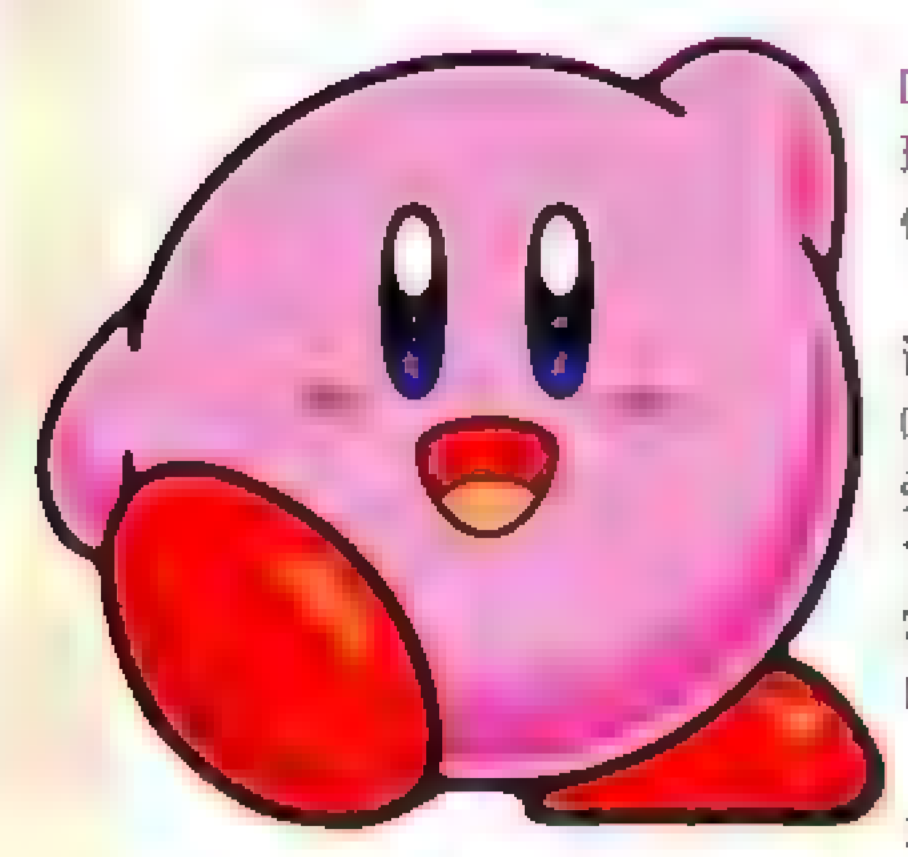
简评：不讲艰险，精神佳话

威力强度：★★★★★

义薄云天度：★★★★☆

最令饿殍羡慕的主角：星之卡比

代表作品：《星之卡比》系列



相信刚认识卡比的玩家都会匪夷所思地望着它大声感叹——这个圆嘟嘟、红扑扑、嘴巴能张到吞掉自己的不明球状物真的是星星吗？球吃球再变球的事实更是验证了吃什么补什么的有根有据。

身为杂食动物楷模，卡比的胃口可谓空前绝后，先不论嘴里常爱含着敌人们的坏习惯——其实也怨不得卡比啦，它们长得实在是太"Q饼干"、"卡哇依"了，那些炸弹、暗器等易燃易爆危险品即使被变相怪杰吞掉都大呼"好大的肉丸啊！"，卡比竟然不用健胃消食片亦可消化如常，让人终于明白了BOSS们为什么被设计得大过卡比嘴巴N倍的原因了！

随着吃饭的经验值不断积累，卡比的消化系统亦相应地得到升级并修得新技能：吐出和变身。第一种技能的好处好象只有就地取材的便利和长距离投射的爽快。（回想我幼时与小伙伴们吐瓜子比赛，两米记录的兴奋就这样被现在的卡比践踏了，哭）第二个变身才是卡比真正值得大书特书的招牌技，这种由吃啥补啥升为吃啥变啥的"以彼之道还施彼身"，令所有敌人的亡灵们都在流着泪讨论慕容公子和卡比的渊源。

由于卡比世界的特有的无性别属性，注定卡比等光棍命犯天煞孤星，孤独直到终老，同时也绝了另一个叫斯塔菲的星星来此地找寻新欢的念头。

根据常理推断，掌机下一作《卡比》将会遵循达尔文经典进化理论，卡比会将自己的胃建成集食品加工厂、废物处理厂和工具制造厂的大规模现代化合资企业，届时欢迎广大友邦们莅临考察和亲身体验，联系电话——（小轩再次以做广告之名扔进马桶）

简评：口可吞月，身能百变

[illegible] ★★★☆☆

[illegible] ★★★★☆

谁都逃不出卡比的血盆大口。

最具嘴皮天分的主角：成步堂龙一

代表作品：《逆转裁判》系列

▲意气风发的成步堂

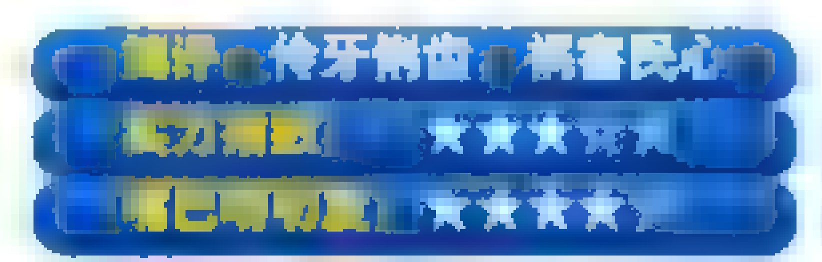
"异议！"天啊！又来了，你想说你就说嘛，你不说我怎么知道你想说呢，虽然你很有诚意地看着我，可是你还是要跟我说你想说啊。你真的想说吗？那你就说吧　你不是真的想说吧？难道你真的想说吗？　　"（哎呦，谁拿GBA丢我）

以运气著称的新人律师成步堂龙一在战术上不仅需窃柯南、金田一举一反十加臭显摆地猜测破案，还变本加厉的一句一个异议地唧唧歪歪，为了促使证人言多必失，成步堂的嘴皮技术也提升到可问鼎中国相声界的空前高度。本来在第一作后期玩家心里即将正式确信这位法界达人的地位，这种美好想法却被续作伊始他的半白痴形象击得粉碎，残酷的事实令无数女FANS摇着脑袋哭喊："我不信，这真的是成步堂君吗？"不过随着令罗嗦的唐僧都自惭形愧的问话，又让我们看到了这个大律师似终结者般地高呼：I AM BACK！他又威风复苏了。

为了刺激成步堂的语言水平发展，与号称史上无败绩的新神旧鬼的针锋对决也成为家常便饭，虽然这种"求败VS不败"的对峙颇有看头，但连猪头都猜得到的结局却让我们对众位勇于奋起反抗的英雄们深感惋惜。

先是死党矢张政志不幸被诬告，而后指导老师最最有希望晋级为男主角新女友的绫里千寻破天荒地在第二案死于非命

就此引发的借人还魂的"灵媒指引"令无数动漫迷们挥泪怀念着近藤光和藤原佐为的人鬼情缘（扯远了，回来），女配角真宵和男配角御剑先后上了被告席——这一切的一切更是让生活在成步堂周围已经被搞得鸡犬不宁的远亲近邻们心惊胆颤——"难道我们的安全保障真的不如完熊市的居民吗？"由此产生出"离运气非常好的人远一点"的新谬论，也让我们惴惴不安地担心成步堂这本来就相当有限的人际关系圈。



▲个半白痴真　是成步　？

深藏不露……萨姆斯

头一次看到跳上爬下身手若布雷斯塔警长的萨姆斯，一定会一厢情愿地认定这位是有着标准的泰山压顶般肌肉的须眉。谁曾想到：这头盔、铠甲、导弹、激光的背后竟然是无比纯美绕指柔的美女。

这位游戏史上最酷、最靓、最耀眼的巾帼英雄，单从名字就给了我们合理的解释：如泽塔琼斯般好莱坞女星们惯用的"斯"加前伊好战代表"萨X姆"的二分之一名号，组合出萨姐姐暴力美女名字的由来。

按照理论说法来看，《银河战士》里的食物网即使生物院士来研究也要花些时日，Metroid可以寄居在任何其他生命体，作为Metroid的食物的X不仅可以在其他生命体上寄生，还能吸收DNA来模拟——难道这就是传说中克隆人的原料。我们在看到萨姐姐全力消灭Metroid的飒爽风韵时，心中浮起的美好评价是"这个姐姐"是法官的无可替代人选，《珍惜动物保护法》随Metroid的销声匿迹而被踩得稀烂，缺少天敌的X在短短的几年就超过了中国的大米粒数总数——忽然想到举国灭蚊灭鼠的壮景，这样地球会不会变成下一个SR388呢？

为了使《银河战士》的故事能继续在SR388上顺利进行，萨姆斯摇身一变成为能够吸收X的Metroid类似体，有利也有弊，换来的却是装甲和身体永远地融合——以后的美貌毁了算是其次，真让人抓破头皮想不通是个人卫生和循环问题，这才是当务之急。

头号配角NPC亚当在《融合》最后终于身份大白，原来这才是真正的幕后英雄，对于亚当与萨姐姐听者伤心、闻者流泪的过去，我们已经无从考证，但作为机器却可以为了救人类女性而牺牲，足以用"笑一笑倾国倾城，动一动机器疯狂"来形容女主角的魅力了。

简评：国色撩人 枕戈待旦
实力指数：★★★★
美貌指数：★★★★★

▶褪去冰冷的战斗服，一个绝色美女出现在眼前。

最横冲直撞的主角：索尼克

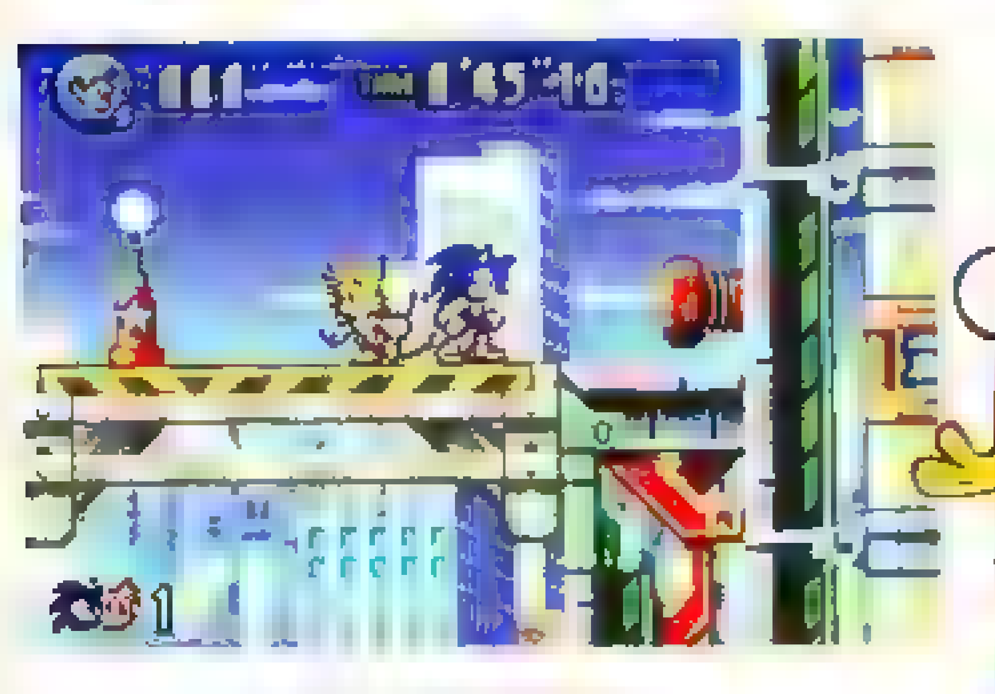
代表作品：《索尼克ADVANCE》系列

“这个刺猬有些狂。”

每次看到这个姓索的刺猬跨着闪电太空步拽得掉渣地出场以及摆出各式各样让女孩还有母刺猬眼冒绿光的相对静止的POSE收场时，我就莫名地慨叹：这难道就是陆生动物脱胎换骨的大潮吗？

事实上这种跑起来影子与拉面齐长的速度型天才发展潜力相当巨大——主攻田径比赛，捎带得几块奖牌，副搞交通运输，顺便赚些外快。但这伟大蓝图却被自称“天下第一”（其实所有BOSS都这么说）的弹头博士残忍地撵到下水道，三天两头地破坏世界，没事找事地刺激施压以及干一切损人不利己的活动均是明修栈道地与索尼克过不去却暗度陈仓地令自己早日灭亡。就在索尼克大战弹头博士时，谁想“无心插柳柳成荫”，一位芳龄12的雌性同类艾咪正抱着索尼克的柳条看在眼里，喜在心上。

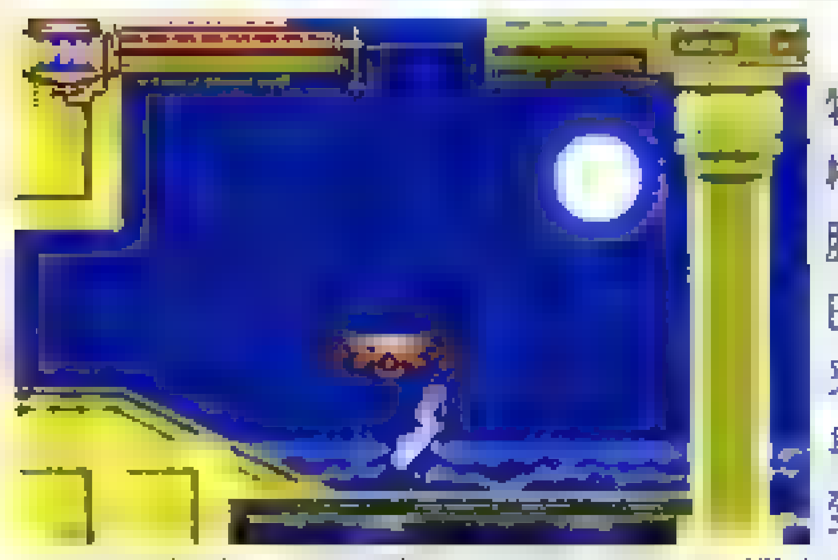
索尼克和貌似纯情的单恋暴力钻子刺猬女这对欢喜冤家偶然亲密接触时，表现出的尽是柯南的专利动作：流汗，眯眼和咧嘴。鉴于索尼克的种种不情愿表现，“第三者”的歪念又在无数旁观者心里泛起：难道是索刺猬另有新欢？在看着其与多尾狐狸特尔斯事事默契后地眉来眼去，心中的问号终于变成了惊叹号，只是——哎，同性之恋尚情有可原，但品种各异的物种也可以吗？（俺家冰箱和电视离得很近，难道……）



▲索尼克正与特尔斯眉来眼去。

最数典忘祖的主角——来须苍真

代表作品：《恶魔城 晓月圆舞曲》



又是一个能气死卡比的人型怪物，只不过这次的怪物表现出的是样貌出众的美男子。游戏中的青年胆识一般不能按常理推断，看到白马弥那的倒下，身为高中生的来须苍真敢在未知魔物上一试身手的包天胆让人深刻体会到"生命诚可贵，爱情价更高"的真谛，这初看以卵击石的自取灭亡换来的却是毫发无损和无限的成就感。

正当缺乏Metroid细胞血清的苍真还在为吸附在自己身上的是否为X生命体而忧心如焚时，阿鲁卡多少爷，不，应该是有角幻也友情出现，为其悉心讲解"吸星大法"的优点，这一举动不仅暗示了苍真这小子决不是普通来头，更揭示了有角在此顶多也就是引导型NPC的权威。

随着苍真等人身份的柳暗花明，争权夺位也在所难免地拉开了战幕——到底谁是真的伯爵？这种不完全进化的李逵和颇具实力的李鬼决斗煞是壮观：天上蝙蝠飞，地上火球跑，凌空抽点血，胜负见分晓。（你问谁胜了，那你还是摔死我算了。）

迎来胜利的新任吸血鬼还在为之前大水冲了龙王庙的残害手下行为而捶胸顿足时，按照惯例——宿命死敌"J"再次登上，虽然也是历代《恶魔城》经典的吸血鬼与吸血鬼猎人的终结对峙，但若驱魔圣鞭抽死吸血鬼后GAME OVER了，恐怕也会让很多人接受不了吧。

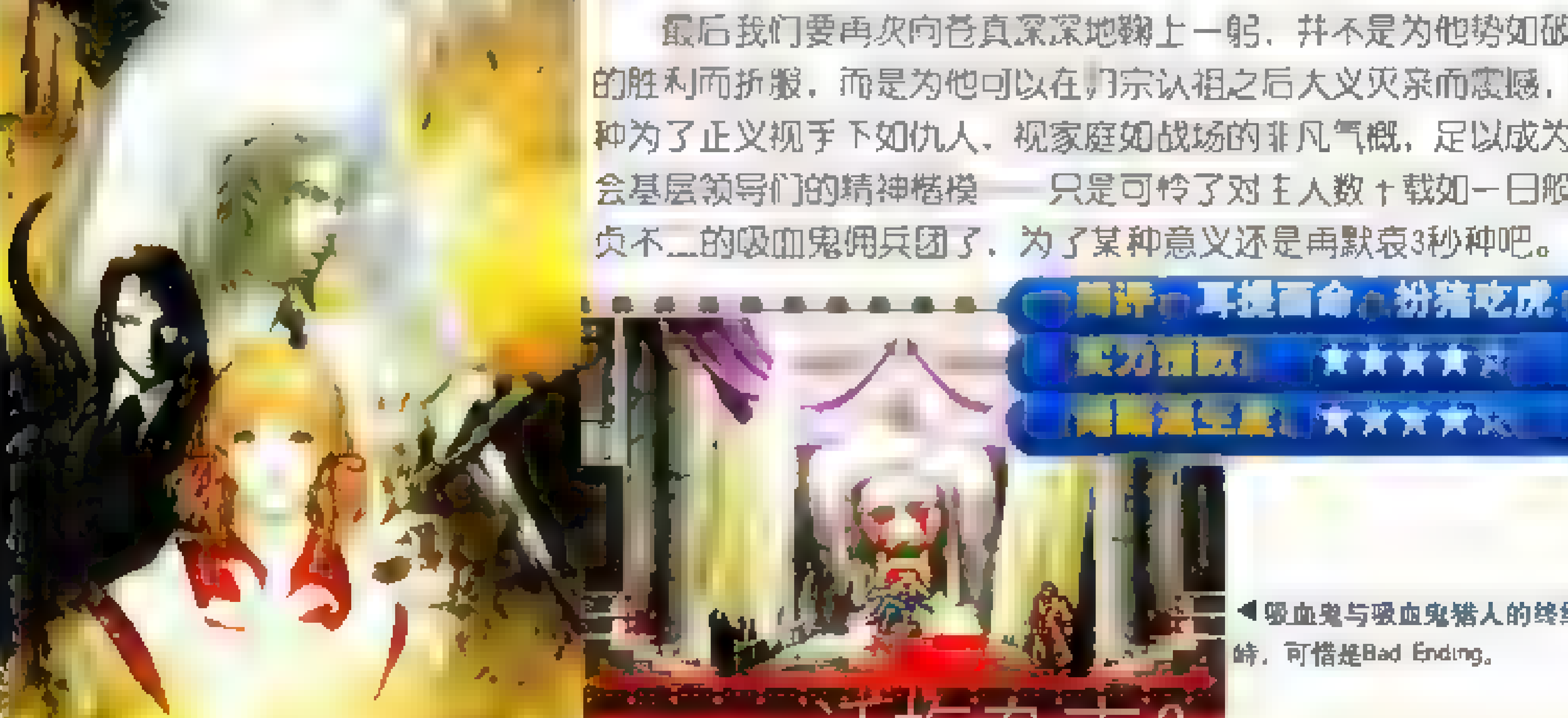
"终于到最后了，凭我一个人的力量可以办到吗？"苍真的这番话的确可以看成是为那些NPC的最后一次出场作铺垫，话音未落，只听亲朋好友、远亲近邻们按耐不住地纷纷慷慨致词，试图用雅典娜激早矢的办法来激发苍真超负荷动力，苍真面对大家的一片赤诚，气力值迅速提升到150，混沌也随之裂开，世界重归安宁。

最后我们要再次向苍真深深地鞠上一躬，并不是为他势如破竹的胜利而折服，而是为他可以在认宗认祖之后大义灭亲而震撼，这种为了正义视手下如仇人，视家庭如战场的非凡气概，足以成为社会基层领导们的精神楷模——只是可怜了对主人数十载如一日般忠贞不二的吸血鬼佣兵团了，为了某种意义还是再默哀3秒种吧。

简评：耳提面命，扮猪吃虎

[illegible]

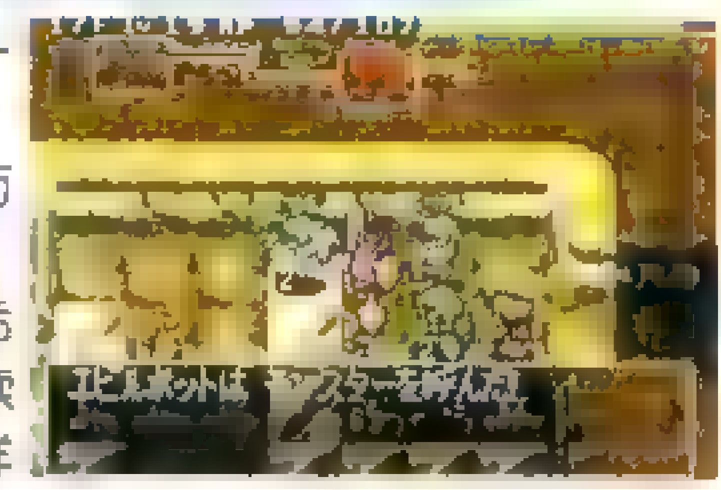
[illegible]



◀吸血鬼与吸血鬼猎人的终结对峙，可惜是Bad Ending。

最神通广大的主角：特鲁尼克

代表作品：《特鲁尼克大冒险》系列



在《DQ》世界里有这样一个商人：商品丰盈赛乐福，利润巅峰微软哭，囤金亿万丽银行，贤内如花神仙妒！

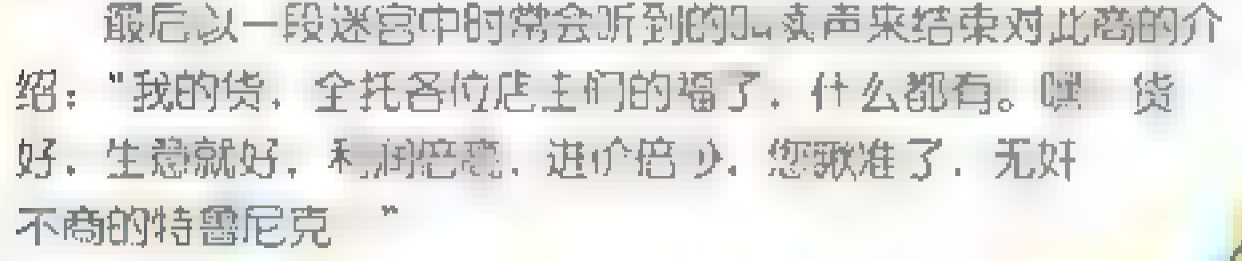
没错，这位就是终生活跃在"不可思议迷宫"，读书、武艺、十八般武器样样精通，人称"迷宫终结者"，集憨厚、奸诈和运气于一身的胖子奸商——大名鼎鼎的特鲁尼克。

据无数方资料显示老特之所以成为史上最胖主人公，并不是因为满腹变的设定引起"百步面包不喝水"的脂肪淤积，而是在于那个无可挑剔的杂食型肚子。

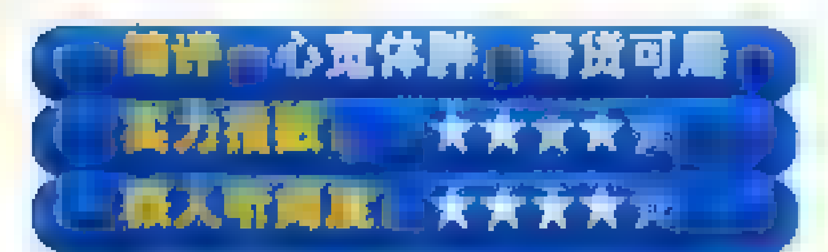
先不管特鲁尼克已经吃了多少仓库的面包、药草等一票听着舒心、吃着放心的食物，那些对胃大损的胃下垂草、沉睡如猪的睡眠草、翩翩起舞的跳舞草以及六亲不认的混乱草他都可以照咽不误，但那遇物即燃的火焰草和气味难闻的馊面包真的可以像刚炸出来的麻花一样干咽吗？过了类似龙喷火的适应期和以毒攻毒的困扰期后他又生龙活虎，更铁证了特鲁尼克有着非同一般人的超人肚子。

"如果你不抢劫，你的人生是不完美的！"这句放到哪里都可为有期无期的"官话"是特鲁尼克的信条……这也是特鲁尼克的进货渠道啊……"不成功即成仁"的磨练令特鲁尼克齐集了希罗、冒矢、聚太郎的意念和斗志，漫天的杖挥草飞即使诸葛孔明活过来亦无计于施，更甭提单纯的石像鬼和店主们了。（店主：什么，你说团结力量大？得了吧，你没看见人家踩着圣域卷物吗！）

在爱情上特鲁尼克让无数自命个性的帅哥猛男们感到无名怒火和无奈，温柔、可人、贤淑的内助让那些一心只读圣贤书的乖男人们大彻大悟：男人不坏，女人不爱，当然也要有金钱作后盾啊。



最后以一段迷宫中时常会听到的叫卖声来结束对此商的介绍："我的货，全托各位店主们的福了，什么都有。嘿……货好，生意就好，利润倍高，进价倍少，您瞅准了，无奸不商的特鲁尼克……"



▲看这幸福的一家　羡煞旁人。

最粗暴有力的主角：瓦里奥

代表作品：瓦里奥世界和瓦里奥制造

事实证明：你可以对蘑菇王国的公主恋上矮子而见怪不怪，也可以对矮子打倒恐龙的没新意而淡然处之，但你绝对不能不对样貌猥琐、充满"呕像"情怀的瓦里奥大叔震惊折服——如今香车美女看腻了，天王俊哥瞅厌了，五短胡子男才是当今主流啊！

以马克思唯物主义的理论看，瓦里奥是个不折不扣的资本主义商品经济社会的产物，视财如命的极端个性，堪使葛朗台相形见绌——为了财宝敢于独走刀山火海，敢于挑战灵异兽怪，敢于……（后省一万字）

不过与种种吝啬鬼行为明显不同的是——瓦里奥先是彻底觉悟了"有铁能使磨推驴"的祖训，再套用孙小美的警言"你的是我的，我的还是我的"为宗旨掠夺巨额现金，最后以"花钱花在刀刃上"为信条引进各种道具轰烂BOSS——高价武器果然不是盖的，几炮过去，转头再看对面：BOSS轻则哭爹叫娘，重则尸骨无存。当然，这只是个完美理论蓝图。事非经过不知难啊！瓦里奥一路上受到敌人的威胁比比皆是，被变蝙蝠、变僵尸、压纸片的惨痛遭遇经常再现了《猫和老鼠》的经典美式动画镜头。

幸好瓦里奥要块头有块头，要丑陋有丑陋，经过一路上不断地地狱磨练，终于练出了让人刮目相看的本事——臂如铁，股如钢，不畏杂鱼闹得慌。"一坐无底"和"一撞无限"的独门配招让人感叹当年红狼要是有这身膀，戈麦斯是无论如何也不敢小看这钢筋体和细胞质组成的血肉之躯啊！

▲抠鼻孔不仅仅是"如花"的招牌POSE哦。

◀臂如铁 股如钢 不畏杂鱼闹惯

结语

主角们的丰功伟绩和部门野史介绍到这就要告一段落了，由于篇幅原因还有许许多多的大腕没有登场（只有拿下罗伊"加亚"、口袋"怪兽"等大牌做们的挑战先提执枚），在此向没有出场的主角们表示深深的歉意。本文的最终希望能令各位读者在之余感到些轻松，莫笑游戏无知己，天下谁人不识君，这也是主角的魅力。

文 Chinagba lugiar 编 铭风

淡逝，却不会遗忘的国人经典
——GBC国产RPG漫谈

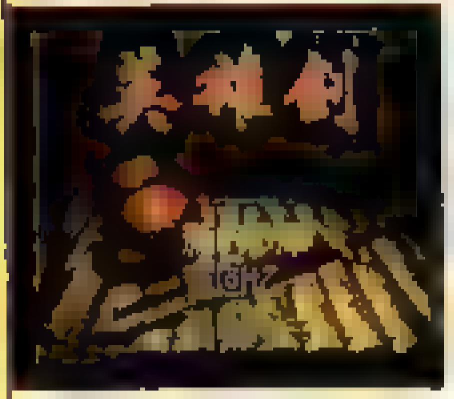
专题企划

1989年4月21日，第一台GameBoy在日本发售，时隔9年零6个月，GameBoyColor诞生，凭借着这两台机能微弱的掌机，任天堂垄断掌机市场十余载。任氏掌机游戏软件之丰富大家有目共睹，无数经典也在此造就。在GBC时代中后期，有许多国内厂商在这个十年不倒的平台上进行原创游戏的开发，并几乎囊括了所有类型。其中最多的是益智解迷和桌面小品类，但最辉煌的还是末期的一些原创RPG，个别游戏的素质甚至可以和来自东洋的官方作品相媲美，这段时期也无疑是国内掌机游戏制作业的一个高峰期。

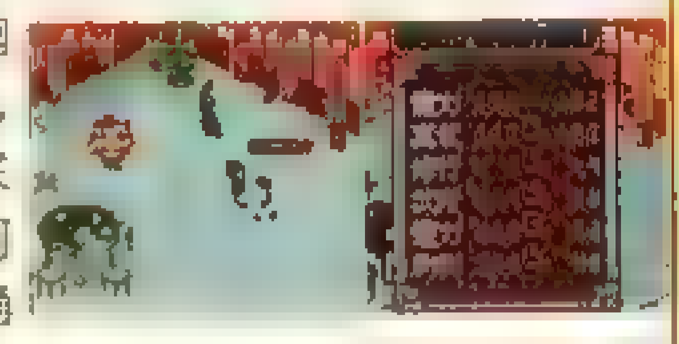
由于由国人自行开发制作，这些游戏的语言全部都是中文，而且是我们喜闻乐道的百分百完全中文。GB上的汉化游戏不多且烧录卡很罕见，大多数玩家都是够买D版卡带，要玩到一款中文外加汉化质量上乘的游戏比较困难，说简单一些就是“战斗环境十分恶劣”。当时看到带有中华民族特色的方块大字在小小屏幕之中跳动的心情已不是抓狂二字所能形容，更何况它们出自本土！在下有幸接触了那段历史，下面就以介绍当时的几款带有传奇色彩的GBC国产RPG为主，同时一起回忆那段值得怀念的时光。

以下介绍的八款游戏都是能在网上下载到或者能在市面上容易地买到卡带的，如果看中哪款的话也方便大家找来试玩。值得一提的是，这些游戏的卡带有很大一部分是绝版，有相当的收藏价值。

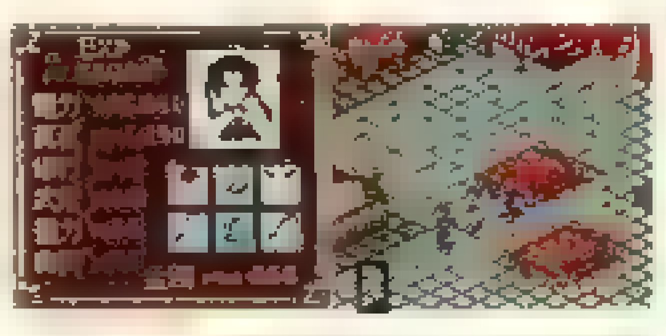
《英雄剑》



DOS版《仙剑奇侠传》的移植版，原作是PC游戏史上的经典，其家喻户晓的剧情就没必要在这里重复了，主要还是介绍一下移植质量。可贵的是到了GBC上竟然还是使用45度斜上视角，画面构成除了解析度低一些外也与原作基本相同，人物比例对应小屏幕稍有变动，不过能做到这种程度算是相当不错了，可以看出厂商在画面上下足了功夫。然而花在音乐上面的功力就明显不如画面了，背景音乐种类稀少，许多场景都使用同一首配乐，时间长了难免有些厌烦感。音效也缩减了一大半，只有在战斗时还能听到一点声效，就连原作中开头李逍遥头部被击打的经典敲击声也被无情地去除。剧情和原版基本一致但是不完整，到镇妖塔就结束了，最后只放上一段简单的通关动画留作纪念。即使如此游戏还是使用了32M的大容量，虽然32M对于GBA游戏来说不算什么，但那却是GBC卡带的最大容量，放到GBA上就相当于256M的大作。使用大容量是要承担一定的成本风险的，国内厂商在GBC末期推出这个游戏想必是对它抱了很大希望，这点从通关动画上也可以看出，通关后照例放出一首诗但并没有显示Ending，说明原本还打算制作续集把情节补充完整，但今天看来这个计划最终还是没能实现。



此游戏由台湾某公司制作，上面提到制作过程中投入比较大，所以卡带花大手笔加了密，破解难度较高。网上刚出现照片时就有无数仙剑饭要求dump，讨论这个游戏的主题往往成为热点。千呼万唤中始终dump出来了，但还是抱着琵琶半遮面——最初的版本没有声音且容易黑屏死机。当然，现在有比较完美的破解版本了，虽然用TGB还有些小问题，但我们平常惯用VBA（GBA模拟器）已经可以完整游戏。鉴于彩机专用的特性，要在GBA上玩的话只能找来原卡带。顺带提一下，此游戏目前仍有新卡带制作出售，对收藏价值有一定影响。



卡带收藏推荐度★★★☆☆

《十面埋伏之屠龙篇》

由台湾"广誉科技"公司自行开发制作的"《十面埋伏》系列"之一，从金庸名著《倚天屠龙记》改编而来，主角理所当然是张无忌，本作的剧情与原作相比没什么大变动。由于游戏是99年GBC刚发售不久后的早期作品，厂商制作经验欠缺，所以画面上还是保留了黑白GB的朴素感，使用平面俯视视角，清淡且无过多修饰，音乐也没什么起色，总体感觉与FC游戏差不多，是个现在看来没什么亮点的游戏。但令人惊奇的是对话中居然使用了不同颜色的文字来显示重点，这在当时发售的游戏中比较罕见，对玩家们的顺利通关很有帮助。

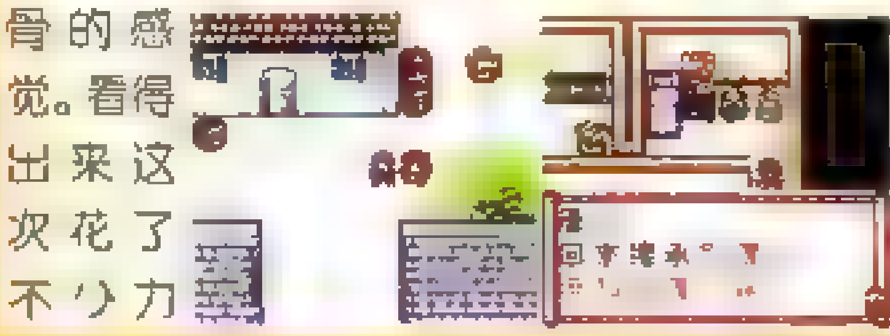
这个游戏算是掌机国产RPG的先驱了，在没有前例可以枕借鉴的情形下能制作出来是很不容易的，但也因经验不足致使游戏素质与日本官方RPG有很大一段差距。限于当时网络还不普及，游戏的知名度也没能在网上打响，不像现在的GBA大作一夜之间就成为全国各地都火热讨论的焦点。另外，那时要在国内买[illegible]不是件太容易的事，所以此游戏的第一批卡带只在部分大城市有售，因销量平平，没过多少时间就停产了，再加上年代久远，卡带已经难寻踪迹。本人也只是有幸在一熟悉的BOSS处见了一面这个他私人珍藏的绝版卡。幸好有dump下来的ROM保住了这珍贵的历史产物。原游戏是共通型的，可以在GB上使用，这就意味着我们可以用将其转换成GBA的格式烧到GBA上试玩，想见识早期国产RPG开发能力的不妨找来试试。

卡带收藏推荐度★★★★☆

《十面埋伏之天龙篇》

"《十面埋伏》系列"的另一个版本，在《屠龙篇》约半年之后发售。与《口袋精灵》的金银版不同的是，这两个版本的游戏内容完全不一样。《天龙篇》由《天龙八部》改编而来，这次的剧情不再是照搬找抄原著了，主角换成了唐伯虎。

他作为一个局外人参与原著中各个事件的发生并推动剧情的发展，在上作销量不尽任意之后作此改变也是理所当然的事。游戏使用的是上作经过修改的引擎，16色的画面立体感有所加强，房屋上"宿""武"等简单的贴图也开始出现，开头还加入了一段动画，给人脱胎换骨的感觉。看得出来这次花了不少力气，至少剧情要重新编写一遍，虽然改编得没什么新意但也算是个大胆的尝试，不加点原创的东西进去玩家是不会买帐的。



在《屠龙篇》失败之后，《天龙篇》总算有点起色，具体销量因客观原因无法统计，但肯定比上作高出许多，至今保留的卡带也比上作常见数倍，在网上留意一下说不定就发现有人出手。较好的销量使得厂商有更多的资金开发下一款游戏，作为玩家也能玩到更多更出色的国产游戏，可以说正因为有了《天龙篇》，才有了现在形形色色的由"广誉科技"制作的游戏。目前已经可以下载到破解过的ROM，游戏虽是共通型，但Goomba（GBrom转换软件）却对它不支持，要在GBA上试玩的话唯有找来原版卡带了。

卡带收藏推荐度★★★☆☆

《三国志之傲视天下》

由MD上的经典《吞食天地》改编移植的《三国志之傲视天下》，此作与GB上惟一一款日本官方制作的《吞食天地》相比有天壤之别，单是开头即时演算的动画片断就令人热血沸腾：五虎大将的个人走秀配合着字幕"三国风云起，谁能领风骚"，在激昂有力的音乐伴随下开始了方寸之中的三国时代。虽然从16位机转到了八位机，但缩水并不严重，得利于出色的开发引擎，游戏画面制作得相当精美流畅，配乐也很讲究，把三国时代的战乱气氛烘托得很恰当，中前期剧情也比较忠实历史，对于后期，玩过"《吞食》系列"的都知道，最终还是由蜀国统一江山的，与历史不符也是为了照顾RPG的形式，玩家练了几十小时等级总不能让主角最终含恨老死在床上吧，鉴于此也只好篡改历史了。美中不足的是主流程还是不够长，十到十五小时就可以通关，而且没什么隐藏要素，玩过后总觉得意犹未尽。

这是本人接触的第一款GBC上的国产RPG，同样由"广誉科技"制作，与该公司早期的《时空星兽》系列相比引擎已成熟了许多，各方面都已经比较完善了。在这款游戏中没有加入任何关于这个公司的信息，据说当时是版权受限的问题，毕竟主机和软件原形都是人家的，随便添加过多信息就等于自找麻烦。相信许多老牌玩家都玩过FC上的《吞食天地》，其中二代更是举世公认的经典，在国内人气相当高。任氏掌机上只推出过一款《吞食》，素质平平但还是流传颇广。谁都想在掌机上玩到彩色中文的吞食，《傲视天下》的出现几乎就是当时三国游戏爱好者的福星。卡带曾一度脱销，本人家住浙江，专程从宁波跑到杭州还是没买到，可见其受欢迎程度。直至今天，它还在众多下载排行榜上名列前茅。此游戏已dump成功，但原ROM是彩机专用的，所以不能烧到GBA上玩，只能在电脑上用模拟器或者直接找来原版卡带。因广受欢迎，卡带产量巨大，至今仍比较常见，收藏价值不高。

卡带收藏推荐度★★☆☆☆

《石器时代之精灵王传说》

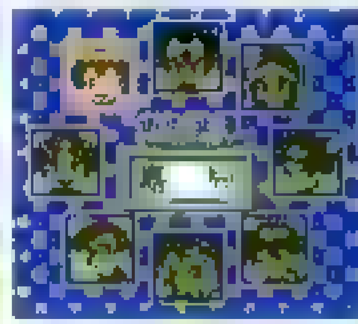
由同名网络游戏改编而来，剧情是原创的，只是引用了原作的世界观而已，当然游戏类型也由多人在线改成了单机角色扮演类。一开始可以在四个主角中选择一位并分配20个能力点数，由于这是掌机游戏中比较少见的设定，所以从网游中继承的这个小系统倒是令人眼前一亮。游戏的主要内容自然离不开捕捉、训练精灵，最终成为精灵之王。画面大胆地使用灰黄色调，初上手时会觉得蒙蒙然不够鲜亮，但深入之后就能体会到暗色调与游戏凄凉主题搭配的好处了。总体画风偏向粗厚大方，没有花太多心思在细节上，从这种不拘小节的做法看出制作人相当大胆，但用在掌机上似乎不太合适，多数玩家在买游戏前若看到画面糟糕很容易就忽视了它的存在令视线飘向了远方，不利于提高销量。

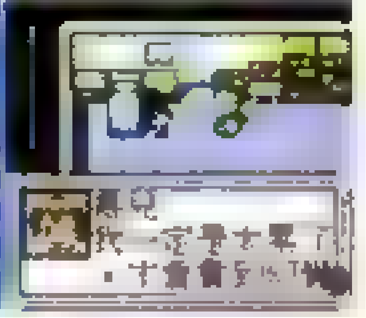
拿红极一时的网游做招牌是个明智的选择，《石器时代》这款网络游戏曾在神州大地上独霸半边天，由它来改编同名游戏可省去了一大笔宣传费，就像著名的"口袋效应"一样，游戏的热卖会带动其周边及一切和《口袋》有关商品的畅销。辗转之间《石器时代》已离我们远去，但"石器效应"仍存，这游戏在网络上初次现身时的受欢迎程度与《英雄剑》有得一拼，在某论坛甚至出现了几百人联名要求破解的热闹场面，功夫不负有心人，在破解加工了一番之后现在已经有了可完整游戏的版本，但只能用PlayGuy和NO$GMB这两个模拟器运行，要在GBA上试玩的话得下载转换好的ROM。该游戏的卡带还是比较少见的，也只有部分沿海大城市才能买到。

卡带收藏推荐度★★★☆

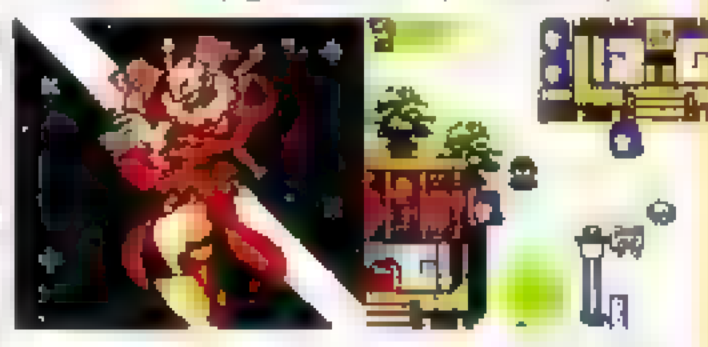
《数码暴龙3 水晶》

数码暴龙是为了与口袋精灵相抗衡而设计出来的一群拥有战斗能力的怪物，在TV版动画上市后在国内红遍了半边天。与数码暴龙有关的游戏借光大热卖，这个水晶版就是其中为数不多的正统RPG之一。选择动画版八位主角之一后，会得到相应同伴的帮助开始冒险，但制作商似乎对原作了解不多，这八位主角的同伴搭配都与动画版不一致，连名字都是胡乱取的。情节与动画版有较大出入，主线剧情是固定的，选择不同的主角并不会影响其发展的方向。画面做得中规中矩，没什么令人惊喜的地方但也说得过去。游戏中破天荒地加入了表情系统，通过生气、大汗等表情易于表现人物的个性，这一点连当时的许多官方游戏都没想到做到的。





这是所有国产游戏中最常见的一款了，是最早被dump成功的台湾原创RPG，因此连D商都来凑热闹，改一下LOGO或者干脆什么都不改就拿来做了大量D卡，夹杂在其他D卡堆里出售，以致于许多玩家都不知道这是个国产游戏。最伟大的就是把它改成《口袋精灵水晶3》的D商了，在《携带电兽》被改成《翡翠》、《钻石》版之后这招又不知骗倒了多少刚接触GBC的玩家。但另一方面，游戏的普及度也因此提高了一大截，从那个年代过来的没玩过也应该听说过它的大名吧。原厂商生产的卡带并不常见（大概是被D卡压制了的缘故），有一定的收藏价值。

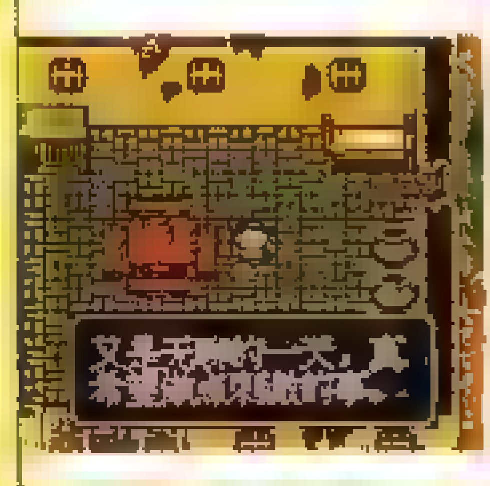


卡带收藏推荐度★★★☆

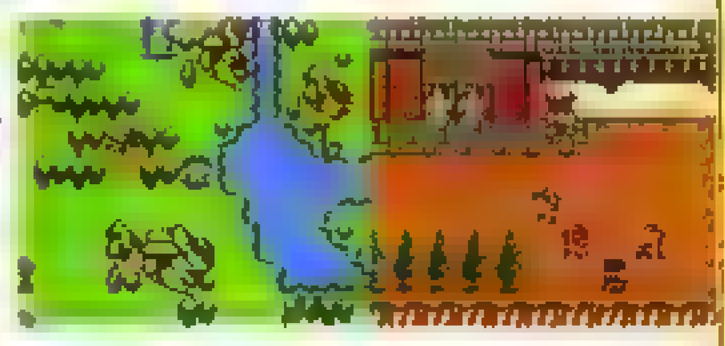
[illegible]

《群侠传2》

当年的PC版《金庸群侠传》不知迷死了多少金庸迷，此作就是它在GBC上的移植作品。剧情和PC版基本一致，主角在金庸先生的十四部小说所创造的世界中展开旅行，此期间还能遇上小说中出现的各种人物，包括小龙女，王语嫣，黄蓉等等（嘿嘿……），当然强力主角也会在完成一定剧情后加入。在龙门客栈休息，在福威镖局踢馆，在雕洞挖千年蛇胆……这是多少金庸迷朝思暮念都想做的事情，在游戏中恰恰就能做到，可以说是前期设计思路为它的成功迈出了一大步，《群侠传2》就沿着前人的脚步把它搬到了掌机上。因游戏出得比较早，若讲到视觉和听觉效果的话恐怕现在的玩家是接受不了了，简单点就五个字——感觉不咋滴。



借着PC版的风头该游戏销量不俗，中南地区不少电玩店都同时购入数盒存货导致某时期断了一次货源（一般电玩店卖GBC游戏软件是没多少存货的，普通游戏卖一盒进一盒，只有像《口袋》之类畅销的才会多备上几套。）至今在下认识的几个BOSS中竟然还有一人留有未开封的存货，我见此状二话没说就用铁砸来了一盒。所以说平时多认识几个BOSS是没有坏处的。除此之外还有个《群侠传》一代，是个黑白GB上的游戏，画面惨不忍睹，剧情严重偏短，我负重打穿一遍只花了三个小时。一代未被dump，卡带也不常见，在这里就不多讲了。

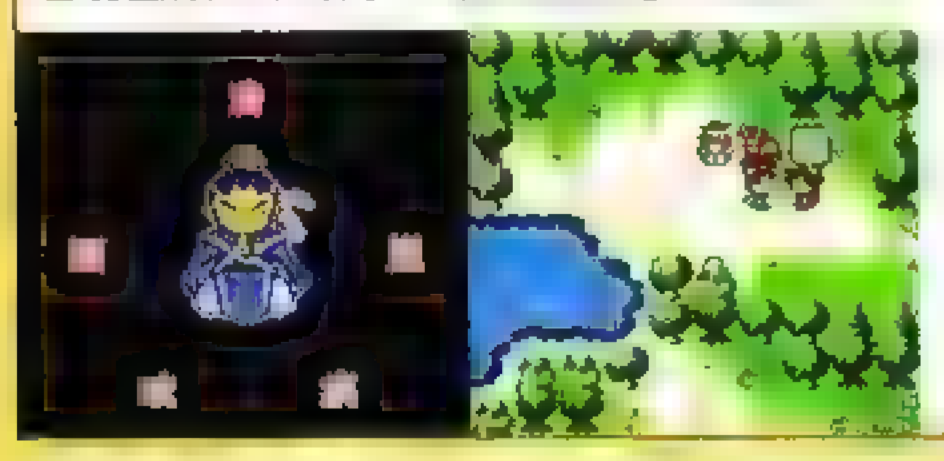


卡带收藏推荐度★★★

《水浒神兽》

由中国四大名著之一的《水浒》改编的原创游戏。形式有些类似于《口袋》，水浒中的一百单八将到游戏中就化为108只神兽，除此之外还有代表邪恶力量的幻兽，妖怪的种类可谓非常丰富。但游戏的重点不在于收集神兽，宏大且稍带诙谐感的剧情才是它真正吸引人的地方。主角是天庭中一个叫严龙的小神仙，在凡间108星封印破裂后奉命下凡平息灾乱，期间经历的都是水浒中的典故。智取生辰纲、拳打镇关西等等历史故事在严龙这个乳臭未干的第三者乱入之后产生了翻天覆地的变化，而我们的小主角也在不知不觉中慢慢成长。游戏的隐藏要素丰富且要求苛刻，在加入了几个迷你游戏后显得非常耐玩。凡是老牌玩家都能感觉得到，国产游戏与国外作品最大的距离之一就在于平衡度的掌握上，《水浒神兽》在这一点上把握得十分得当，经验和金钱分配合理，既不用刻意花时间练级也不会觉得等级过高敌人不堪一击；情节发展环环相扣，有条不紊，没有拖沓感。

这款游戏还是源自“广誉科技”公司，属晚期作品。他们制作的前几部游戏都用的是同一个引擎，在长期的开发过程中引擎不断完善，无论大体还是细节上都有了出色的表现。在前面数作积累了丰富的经验之后，诞生了这

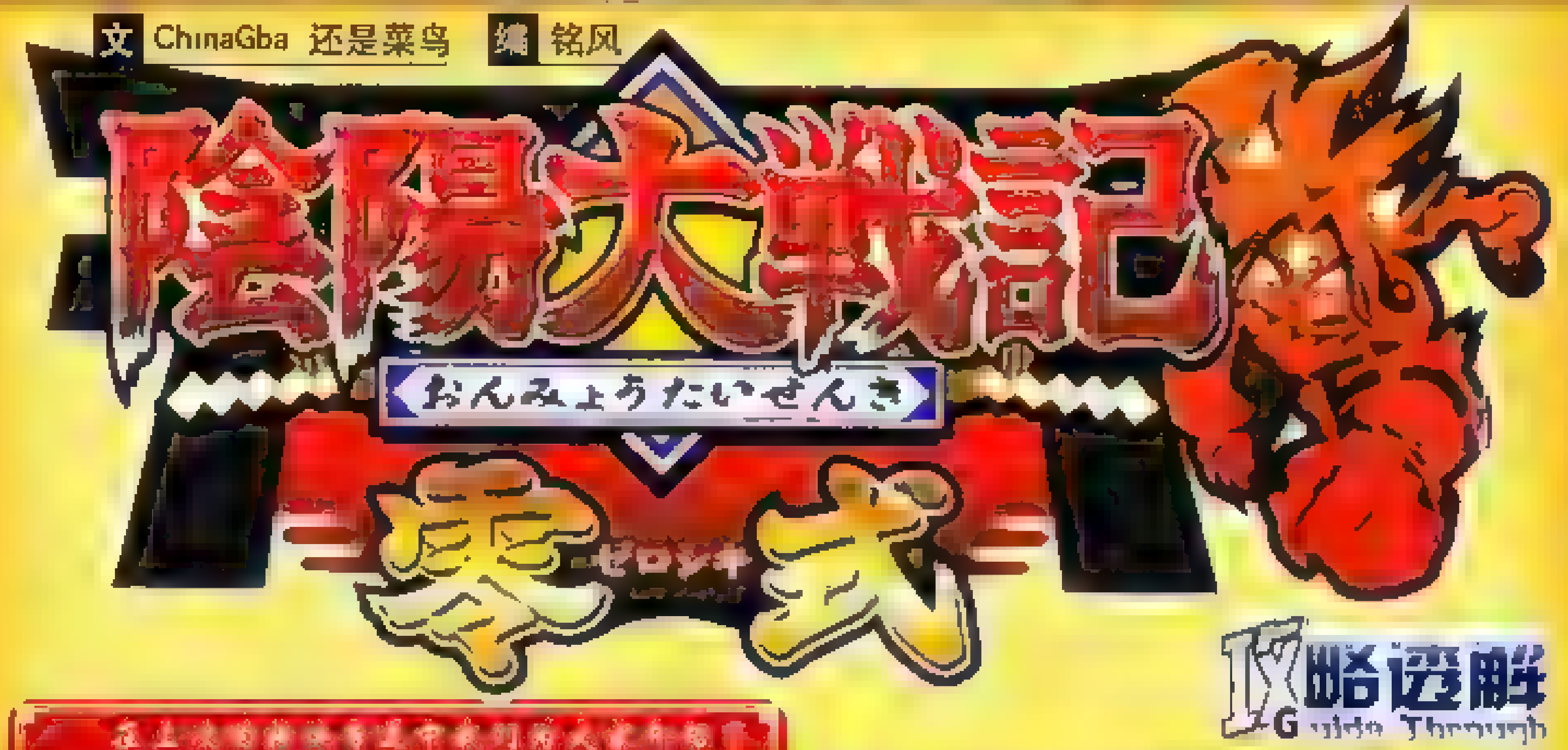


个集全体创作人员半年心血的大成之作。其素质丝毫不比日本大作逊色，可以说代表了GBC上国人原创RPG的顶尖水平，中国玩家绝不能错过。但可惜的是该公司在不久之后便倒闭了，无法在新一代主机上续此辉煌。此游戏已被近乎完美地dump，经测试Goomba可以对它支持，动手能力不强的朋友也可以直接在网上下载到转换好的ROM，在GBA上试玩可谓非常方便。原卡带在市面上仍然很常见，与《英雄剑》一样还有新卡在生产，此外还有改了LOGO作《水浒传》的版本，其实是同一个游戏，所以要找一盒玩玩不难。

卡带收藏推荐度★★☆

除以上八款游戏外还有《星际战士》、《圣兽物语》等既没dump又不容易找到卡带的没有介绍，讲了也没什么意义（这些卡带的收藏价值倒是很高）。像《哈利波特》、《梦幻之星—拯救地球》等属于GB主机的也没考虑在内，因为与题目不符（－ －b）。总之由我们国人自产的RPG还是很多的，其中更不乏优秀作品，有机会的话一定要找来玩玩，国人游戏的发展最终还是要靠玩家。

文 ChinaGba 还是菜鸟 编 铭风



攻略透解 Guide Through

在上次的特集中已经向大家介绍了《阴阳大战记 零式》的基本系统等，本作作为一款RPG游戏，本作也继承了前作的收集要素，其中众多的式神一定为玩家所熟知它，这里为大家献上本作的攻略，祝各位早日通关！

阴阳大战记 零式	GBA
◆Bandai ◆RPG ◆12月9日发售◆日版	
◆1-2人◆自带记忆功能◆64M◆4800日元	
◆对应GBA通信对战线	

系统解说

移动画面	
A键	调查，对话
B键	加速
START键	进入菜单

战斗基本操作	
A键	确定
B键	取消
L键	切换到对方画面

菜单介绍

能： 道具菜单。

图： 察看地图。

替： 替换式神，在空位或式神上按A可以选择备用替换式神。按R是交换式神位置，选好位置后按A确定。

览： 就是观看式神状态了。观看状态时按方向右键可以浏览更多资料，按L或R可以切换式神。

记： 不用说了，记录是也。

式神参数解说

攻击力： 物理攻击力。前面的数字是基本数值，后面的+XX是升级后所增加的数值。下同。

防御力： 物理防御力。

妖力： 术攻击力。也影响辅助型术的成功率。相当于魔法攻击力。

加护： 术防御力。同样影响对方辅助型术成功率。

素早： 就是速度。影响攻击顺序。

其他参数

相性： 就是属性相克。有利即是说在和相应种族的式神战斗中会处于有利状态，不利则反之。

特殊能力： 该式神拥有的特殊能力，往往特殊能力的实用程度更能决定一个式神的使用价值。

武器： 该式神的武器名。

技能： 所有技能的名称看起来都十分花哨。注意一般后面带"术"字的技能威力都受妖力的影响，其余的全部是靠攻击力决定招数的威力。

必杀技： 必杀技的输入指令会在这里显示，其中超必杀技和超绝必杀技是最初是不会出现的。只有成功输入一次后才会在该菜单显示。

战斗解说

1.属性： 这个状态栏一般情况下不显示，除非对战双方有属性相克关系。上面是不利状态的话就是说玩家的式神属性被克制，反之就是克制对方。

2.式神体力槽： 减为零即战斗不能。非战斗中通过移动可以缓慢恢复。

3.式点： 最大5点最少1点。每回合自动增加一点。现有式点数影响能输入必杀技的种类。具体说就是目前式点的多少与攻击时能够输入方向指令的个数相同。式点可以通过防御恢复。并且保留战斗后式点数量的特性。就是说此次战斗结束后还剩下多少式点下次战斗开始时就拥有多少点。可以利用此特性在进行BOSS战前蓄满再打。要注意式点数是所有式神共用的。打个比方说你的第一个式神挂了时已经有5个式点了，再换上来的式神上来就拥有5点。

4.可替换的式神数量和HP情况。

6.按L键可以查看敌人。

战斗指令

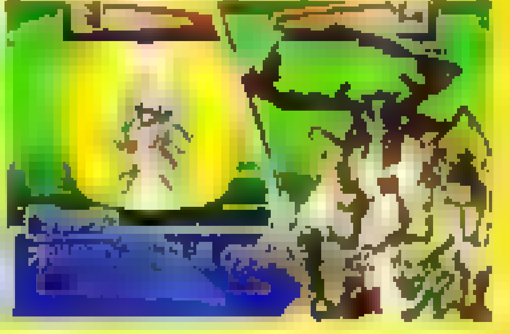
攻： 攻击，选这个以后会有倒计时出现，成功输入的指令是金色，失败的是蓝色，输入必杀技指令，最后必须要再按A键进行决定。在倒计时降到100之前输入指令成功会根据输入指令后剩余的时间加算攻击力。例如130%时成功输入完毕就可以将此必杀技的攻击力提升至130%。输入失败或者嫌一遍遍输入麻烦的话按L可以直接调出以前成功出现过的必杀技，缺点是是攻击力只能是100%。另外输入指令时按B是重新输入，再按一次是退出输入画面。当然不管是重新输入还是退出再进入都不会再有攻击力加成。（也就是说没有倒计时）

防： 防守，一回合内伤害减半且同时恢复两格。但注意如果敌人在你防御之前打你的话伤害半减是不成立的。

替： 替换身上装备的式神。

览： 查看装备中式神的具体状态资料。

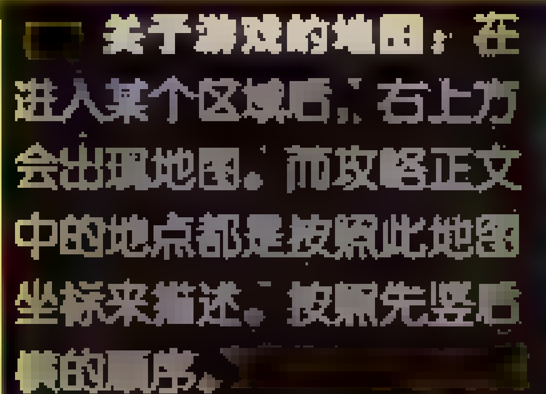
逃： 顾名思义，36计走为上，成功率极高。



《阴阳大战记 零式》攻略开始

一个神秘的世界、一个怪异的男人，一个孩子。现在眼前的一切都只是虚幻。没有时间多想什么，一场战斗就这样毫无征兆的展开了。

游戏的第一场战斗就是一场教学战，按照系统提示就可以轻松的将对方击倒。这一切也随着梦的醒来而宣告结束。游戏的主角"律"睁开眼睛发现这只是个梦，拿着旁边的操神机（ドライブ）后就去医院看望爷爷吧。在医院里听爷爷聊天的过程无异于上了一堂游戏的基本操作课。出医院时遇见一个奇怪的女生，看着她匆忙离去的背影主角心中不禁想到——好漂亮的MM哦。她的名字叫小桃（モモ），另人不解的是小桃也匆匆离开了，这是为什么（T_T……上课快迟到了而已）。神社中的魔法阵是可以恢复式神体力的。



关于游戏的地图： 在进入某个区域后，右上方会出现地图。而攻略正文中的地点都是按照此地图坐标来描述。按照先竖后横的顺序。

※以下所有地图坐标均为京南地区坐标。

出神社继续向上来到地图（1，3）处的学

校，进入3楼中间教室，不过因为迟到了被老师斥责。好在有可爱的小桃替主角解了围。这时站到那个黄毛小子龙司（リューツ）后面便可。

主角刚想坐下，但屁股还没挨着凳子就进来一转校生，看着眼熟啊。好象是……对了，是在医院门口遇见的那个MM。不过气氛好象不太对。下课后和黄发的叫龙司的家伙以及小桃聊天。然后再次根据式神老大的吩咐回到神社，在这里找到一封爷爷的信。正在读的时候一个看着欠扁的四眼小子山瀬（ヤマセ）[illegible]了。一[illegible]合中便开始了战斗，虽然是[illegible]还[illegible]，敌人的攻[illegible]力也不错，一[illegible]不过用超必杀[illegible]一样了[illegible]

右）解决[illegible]

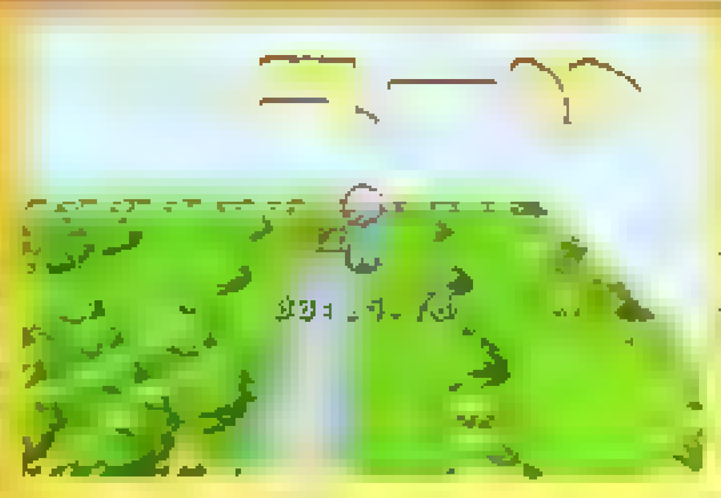
"陶锡のタクモ[illegible]

[illegible]

[illegible]却发现那[illegible]马来拜访律了[illegible]大2[illegible]们[illegible]

[illegible]

[illegible]



祠堂，战胜里面的人。想要得到他的式神需要在20秒内通过迷宫才可以的。向上前进在地图（5，5）处公园内的小滩上拣到“金の小判”。然后分别在地图（5，3）（3，1）（1，1）处摆平三个家伙并得到他们的式神。完成以上任务即可回到地图（3，3）处京中町。在入口处见到洋子，和她交谈后到京中町左方路边拣到虹色の石。出京中町按洋子的提示来到地图(5,1)处地底墓地，进入右上方的地下洞。在洞中可以得到

ヘビのキバ。前进途中会遇到挡路的オオツワ。摆平他以后来到最深处见到首领北尾（キタオ）。将他击倒后同样可以收得他的式神（要选择いいえ）。这时一个叫雅臣（マサオミ）的男子出现并告之律前往太阴神殿。

◆以下地图坐标为京西地区坐标。

出来后到地图（3，1）处的京西町。从左面出口出去后先去地图（5，5）处干掉一个地流战士，然后选“いいえ”收得式神。来到（5，3）处击败敌人后选“はい”后式神会给主角占卜，当出现“大吉”字样时他才会加入（可怜啊，偶打了13回他才占出大吉）。还好这个家伙可以反复挑战。这个式神的妖力很高而且他的特殊能力是妖力1.5倍。到地图（1，5）处打败第3个地流战士，选“いいえ”收得式神。

由于找不到第四个地流战士所以就先来到地图（3，3）处的竹林。刚进入就遇见了一个地流战士。灭掉她以后回答“いいえ”收得她的式神。由于这是一个无限迷宫，所以走路要十分小心。按上、上，左，前进到图A中位置可以得到“笠”。从此第按照右，下，下，下左，上，

上，左，上，左，左来到出口。打败守在此地的兰丸（ランマル）后分别选择“いいえ”，“はい”就可以收得式神朱雀のコマチ。这个式神的能力一般但是有战斗中自动复活同伴的特技，强烈建议在BOSS战中使用。

出竹林一路左行来到地图（3，1）处的神社中击倒里面的家伙并获得他的式神（手中要持有ヘビのキバ）这个式神能力很不错，惟一的弱点就是速度太慢。进入神社内部又遇见一个不知死的家伙。干掉他选“はい”收得式神（这个家伙能力挺不错）。进入左方地洞入口，在途中要干掉挡路的乌龙，选“はい”收得式神。继续前进，途中有恢复点。然后再次打倒一个挡路的敌人家伙并通过时限为20秒的迷宫游戏即可收得式神。然后居然还有一个挡路的家伙，恨死我了！打倒他一定要鞭尸！选“いいえ”收得式神。

在最深处终于见到他们的首领マホロバ，为了报复才极度不爽之仇就要痛扁他解恨。刚要动手却见由玛那个白痴闯了进来要和マホロバ单挑，律仔细考虑了一下得出一下两条有利之处：1，由玛能打赢他可以省不少力气。2，就算打输了我们也可以省些力气。于是就没有阻止他。可是万没想到的是这个超级白痴坊男居然被秒杀！一根汗毛都没碰到人家，而且还被マホロバ抢走了式神。没想到这个マホロバ会做此强盗行径（白虎小源太：也不想想你自

己抢了別人多少式神)。好吧 看偶用人海战术淹死你！进入战斗→被秒杀→换人→被秒杀→换人→被秒杀→战斗结束

等醒来的时候律发现自己在神社入口处。向下走准备离开的时候一个老爷爷把律叫住。说了一大堆鸟语后向下走，发现这里突然变成另一个场景。进入洞窟一路上尽是天流战士的尸体。最后遇见了游戏开头出现的律的父亲。交谈后向上干掉挡路的3个超弱式神后场景又发生了变化。原来又是个梦。和洋子交谈后按照她的提示去南方御所。但是目前的首要还是出这座森林。别害怕，这个不是无限迷宫。途中可以得到孔雀の扇。

※以下地图坐标为京北地区坐标。

出森林到地图（4，1）（1，1）（4，4）处分别摆平三个地流战士，并收得三个式神。然后到(3，1)处击败

最后一个，手里有虹色の石的话可以收得式神。这时就可以去地图（2，3）处的御所了。进入右上地洞入口处可以拣到金の矢。然后先分别打败四条通路尽头的战士才可以打开中央大门。

左下通路：ワタナベ，她的式神有自动复活的特技，想收这个式神就必须把以前收得的"朱雀のコマチ"调入战斗队伍（不一定要出场战斗）。

左上通路：シイナ，击败他选"はい"收得式神。

右上通路：ウチヤマ，击败他选"はい"收得式神。这个式神提的问题挺有意思：什么动物早上用四条腿走路，中午用两条腿走路，晚上用3条腿走路？相信这个谜语大家都知道答案吧。

右下通路：ヤマシタ，想收这个式神就必须把消雪のクジラベエ和消雪のタンカムイ加入到战斗队列中。

全部击败后中央的大门打开了。进入后还要和雅臣进行一场战斗。提前做好准备。

从御所出来一直向下来到京北町（1，3），在这里下方出口遇见洋子，按照她的提示前往京中町地图（3，5）处的京东町。在右边出口处遇见总马，这次要和他比试一下了。虽然他对律的帮助不小，但是式神照抢不误。

※以下地图坐标均为京东地区坐标。

离开京东町后，来到地图（5，1）处先灭掉一个并在18秒内完成迷你游戏收得式神。然后来到地图（5，4）处打倒敌人用金の矢收买式神。继续来到地图（1，1）处打败战士选"はい"收得式神。最后去地图（1，4）处打倒最后一个地流战士选"いいえ"收得式神。

太白神社得位置在地图（3，5）处。要绕不少路才能到达。在这里又遇见了由玛。这家伙不知道又从哪弄了只白虎ランケツ来，不过他还不是主角的对手，战斗后自动收得式神。这只白虎完全是主角白虎源太的强化型。进入后神社后面的秘道，击倒挡路的かげ并自动收得其式神。前进途中还会遇见他，继续扁，扁倒他选"はい"收得式神。继续前进，可是没想到在路上又碰到这只打不死的小强。这回要收他得式神就需要把黑铁のフツ带在身上。第四次见到かげ时律已经见怪不怪了。打倒他后收得式神消雪のタンカムイ。(有了这个式神就可以回去御所收ヤマシタ身上得式神了)。再次遇见他的时候律已经快崩溃了（大哥，你要出现几次啊……），这次击倒他可以得到青龙のブリュネ，这家伙实力不错，且有经验值1.5倍的特技。原路返回后进入房间内的镜子可以挑战娜祖娜（ナヅナ），击败她以后可以收得她的式神。去

右边房间里找到ヤクモ对话中选"はい"。然后去地图（5，5）处曾经在梦中出现过的洞窟。在这里和娜祖娜对话选"はい"后去伏魔殿。

通过转移门来到一个村子，这村里全都是白虎（可惜不能多收几个）。和所有的白虎对话后向上来到白虎洞窟，在洞窟深处打败白虎のゲンタロウ可以收得。调查宝珠转移到另一个村子，玄武之村。同样和这里得村全部对话后来到玄武洞窟。深处打败玄武のラクサイ同样可以收得。按照前面的方法收得青龙のコタロウ以及朱雀のライザ。通过最后一个宝珠转移到一个洞窟，这个洞窟路线极其复杂，很容易迷路。出来后会遇见一位长老，和他对话后就可以通过图B中的宝珠转移回到娜祖娜处。和她对话后转移到圣兽祭坛，路上会遇见挡路的式神。这些家伙实力强劲一定要做好充分准备。第一个是シンゴベエ，打倒后自动加入。然后是シュキ，必须拥有"贝がら"才会加入。接下来的是ヤタロウ。然后是ヒフミヨ（选"いいえ"收得）继续前进打败并收得赤铜イシム，凝寂のカブトオウ以及アンゾ后来到最深处，见到了那个可恨的マホロバ。刚见面他就变身吓了律一跳。这个家伙有一个超强力式神。不但会恢复HP还会自动复活，简直就是地狱般的难度。如果没有7，80级水平就别来找虐了。摆平他以后就是大结局了。

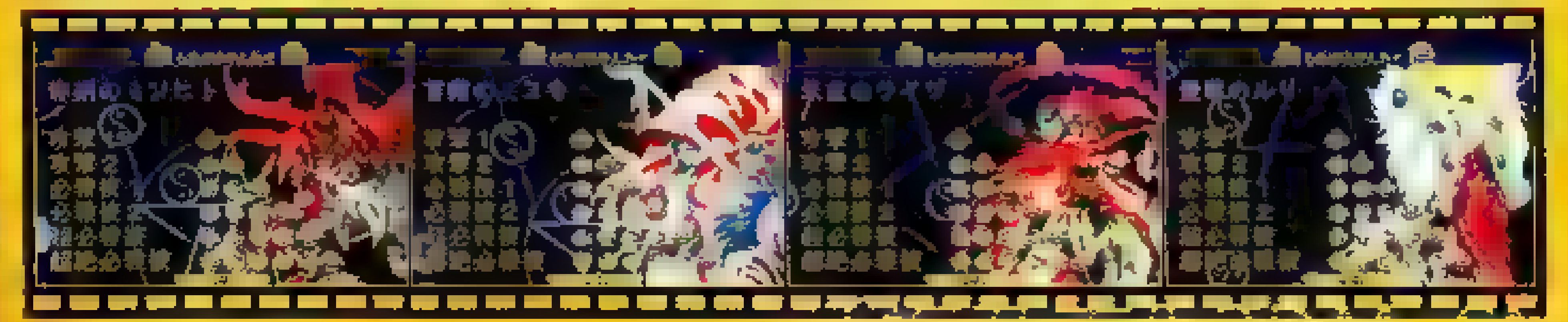
一些游戏心得

1 这游戏前期通过打踩地雷遇上的式神升级会累死。所以图中地图（1，1）处的修炼场绝对是最佳的升级场所。先在初期打30次左右就足够无敌到游戏后期了。而这次游戏的式神没有经验值。升级的是主角律，所以不必担心后期收得的强力式神等级跟不上。另外这里连胜50次还可以得到一个式神，不过必须拥有孔雀の扇。

2 在大地图中移动是可以缓慢恢复HP的。所以带上一个逃跑成功率100%的式神在公路上走就便不会遇敌，不仅能够节省时间还能够恢复式神的HP。

3 在输入必杀技时一旦输入错误可以取消输入。这个功能上面介绍过了。但是实用性何在？其实这个设定就是要玩家自行输入指令来习得超必杀和超绝必杀的。输入时注意观察画面左上方的文字。看到红色的话就应该知道有戏了哦。

4.式神的参数固然重要。但是一些特殊技能和辅助型术往往能够起到扭转战局的作用。所以选用式神时一定要注意他的特殊技能和辅助型技能。好了，祝各位玩家都能玩得开心。



攻略透解 Guide Through

文 Chinagba 水鱼 编 铭风

CROCKET! Great 时空的冒险者 GBA

◆Konami◆S・RPG◆2004年12月9日◆日版

◆1人◆自带记忆功能◆128M◆4800日元

◆无对应周边◆推荐玩家年龄：全年龄

ストーリーモード	故事模式
たいせんモード	对战模式
しゅぎょうモード	修行模式
こうかんモード	交换模式
パスワード	输入密码

战斗菜单介绍

いどう	移动
こうげき	[illegible]
とくぎ	特殊技
アイテム	[illegible]
たいき	待机
ターンしゅうりょう	结束本回合
クリアじょうけん	战斗条件
メンバーリスト	队员列表
セーブ	保存

地图菜单介绍

MAPへ入る	进入地图
メンバーリスト	队员列表
アイテム	道具
禁石版	禁石版
目的	目的
セーブ	保存
ロード	读取

←→	左右移动
↑↓	换线攻击
A	跳跃
B	攻击
L	防御
R	必杀技键 和相应键同时按可使出必杀技
→→ ←←	快速移动
L+B	投技

本作的战斗方式十分类似格斗游戏，下面说明一些要点：

1.只要按L键，无论左右两面的攻击都可以防御。

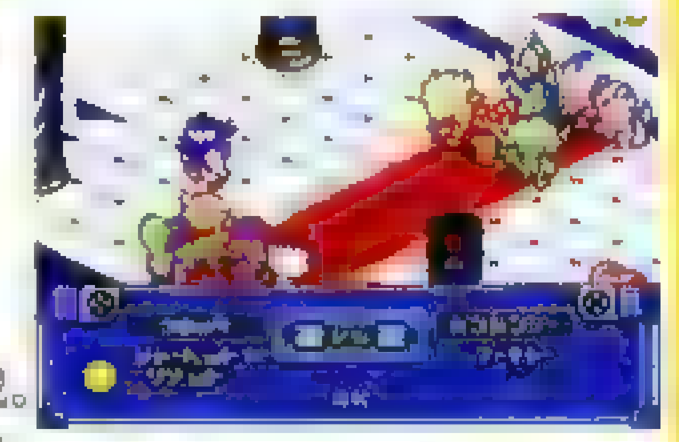
2.防御敌人的攻击，或攻击敌人都可以增加能量。

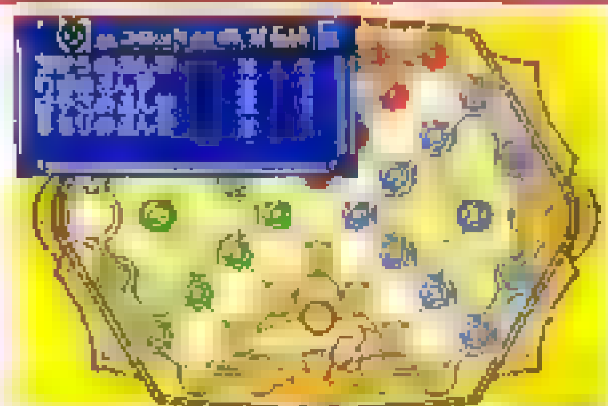
3.不同等级的必杀技消耗的能量也不同。

4.战斗场景中有很多机关，要注意。

5.进入战斗前，如果身边有临近的队员，则可进行群体战。

6.两方攻击相碰时会发生相杀，之后的一次攻击力十分强。



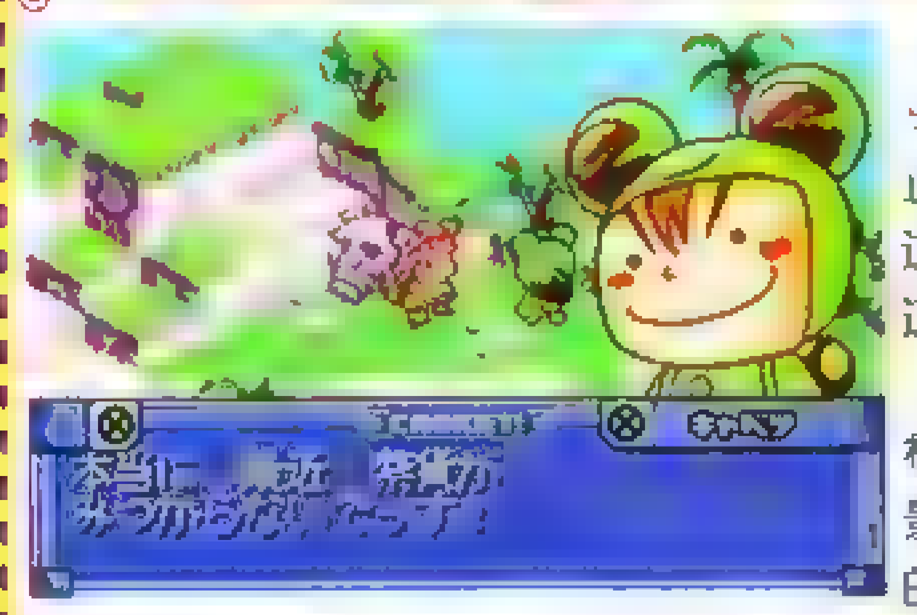


禁石版系统

类似《最终幻想10》中的晶球盘，共有四个方向：上面是力、下面是守、左面是速、右面是技。而每个方向的最强能力必须使用特定的个人禁货才可以打开，四个方向的四个等级分别是：

能力	等级1	等级2	等级3	等级4
力	攻击力+20	经常出现消弱攻击	必杀技威力加倍	超必杀技威力加倍
守	防御力+20	最大HP+100	每回合HP+50	20以下伤害无效
速	移动力+2	较少的EXP就可以升级	可以移动两次	减少技能的空隙
技	TG使用量下降	新的超必杀技	新的超必杀技	最后的超级必杀技

第一话 彼方からの来访者



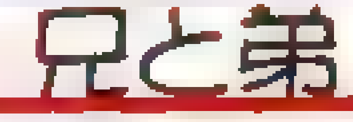
禁货猎人炸肉饼(コロッケ)与洋白菜(キャベツ)正在到处寻找禁货，可这岛上到处都找不到。正在二人谈论时，洋白菜发现了不远处正受到金达克(キンダック)军追杀的火腿(ハム)(铭风：这，这人名……)。两人马上前往救助。

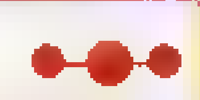
战斗要点：作为游戏开始的第一战，本场景相当简单。如果玩家一味杀敌的话，甚至都连场景内的宝箱都没有机会拿到。所以要想取得海边的宝箱就在战斗中要对敌人手下留情了。

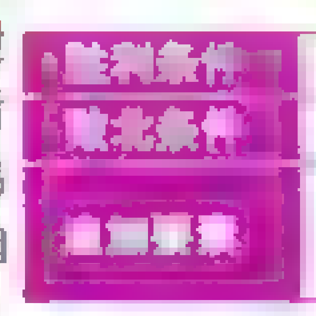
战斗结束后，炸肉饼从火腿那里了解到刚才追杀火腿的金达克军来自未来。此时巴巴辛(バンバンジ)突然出现，原来时空之门已经打开，他也跟着火腿到了现代。当大家准备与巴巴辛大战一场时，他却突然消失了。之后火腿向两人说明了来历——来自10年后的未来。

胜利条件	敌方全灭
败北条件	任意一名我方队员战斗不能
追加要素	无

第二话 兄と弟

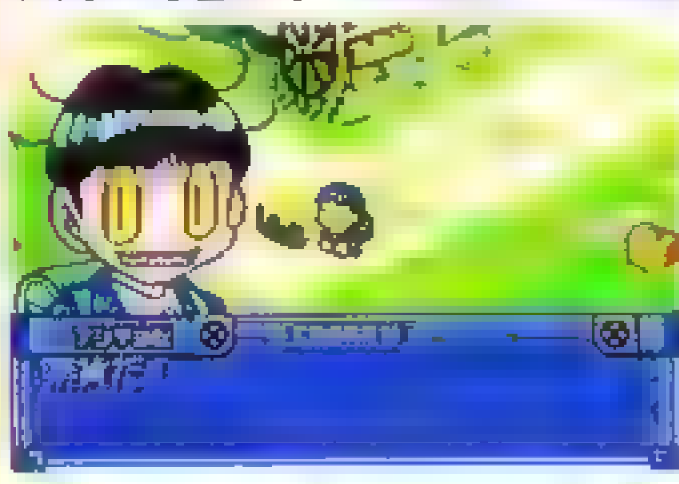






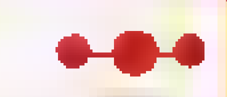
胜利条件	敌方全灭
败北条件	任意一名我方队员战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择"ライス街道"的三种舞台

火腿告诉二人，金达克军已经统治了未来世界，而且未来世界已经很难找到禁货的踪迹，所以金达克军便来到这个时代掠夺禁货了。火腿希望炸肉饼与洋白菜能帮助他打败金达克军。炸肉饼爽快地答应了火腿要求，并打算召集在"モロコシ町"的伙伴利索得(リゾット)，就这样，二人向着"モロコシ町"进发了。

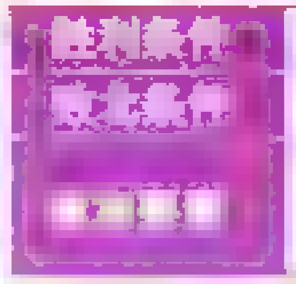


此时，在通往"モロコシ町"的路上，安超比(アンチョビ)正在到处寻找禁货，当他好不容易找到一枚时，金达克军突然出现！军人向安超比索要他刚刚得到的禁货，他不仅不给，而且还与军人顶嘴。动怒的军人与他大打出手，不过安超比也不是吃素的，三两下就把军人打败。正在得意的安超比被后来出现的巴巴辛轻易打倒。当二人准备决一死战时，炸肉饼等人出现并加以阻止，而且也得知巴巴辛对于禁货也没什么兴趣，只是帮他父亲金达克办事罢了。

战斗要点：本战火腿会讲解地形效果以及高低差别对战斗带来的影响。因此次战中玩家可以多多利用场景中单独的"岩"来与敌人展开战斗。由于敌人较弱，要拿宝箱还是要赶快才行。炸肉饼正要与巴巴辛开战时，安超比突然将炸肉饼推开，难道他想报刚才的仇？不过他终究不是巴巴辛的对手。被炸肉饼救下后就马上离开了。



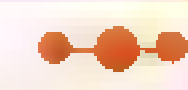
第三话 结束する力



胜利条件	敌方全灭
败北条件	任意一名我方队员战斗不能
[illegible]	对战模式中可以选择リゾット、フリンフリン和"モロコシ町"舞台

大家终于到达了"モロコシ町"，这里有商店可以稍微补给一下。当大家在城内寻找利索得时突然被金达克军发现了，这次带队的是金达克的小女儿安妮(アンニン)。看来一场恶战在所难免，正在危急时刻布丁和利索得终于出现了，炸肉饼向二人说明了金达克军的来意后，布丁和利索得也加入队伍与敌人开战。不过……布丁好像对安妮有点意思——

战斗要点：本战我方被敌军包围，不过战斗并非十分困难，玩家可以选择集体向宝箱方向移动，并排好队形，如此一来敌人进攻时多数会面对我方两名以上的战力，这样就简单很多了。战斗结束后大眼向布丁和利索得详细的说明了事件的缘由。利索得也表示愿意和大家一起讨伐金达克军，在布丁的提议下，大家决定去"スコーン池"找威斯达(ウスター)和丁波(ΤーボーンΤ)入伙。



第四话 本当の绊

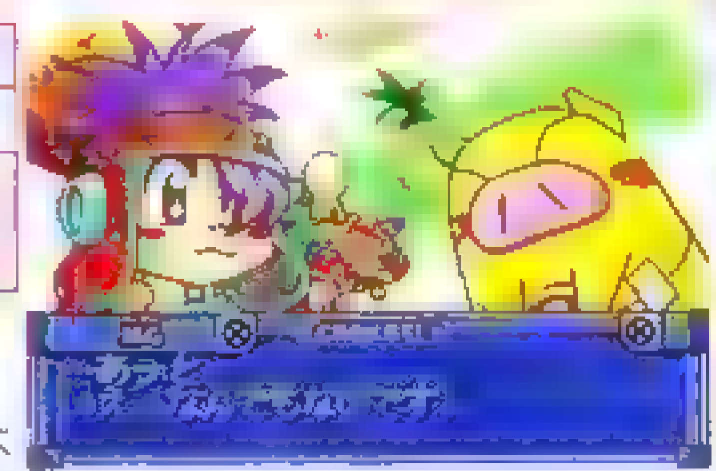
胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
[illegible]	对战模式中可以选择"オコワ道"的三种舞台

当大家前往"スコーン池"的途中路过"オコワ道"时，大眼向大家介绍了"とくしゅ"指令的用法，大家也感觉到来自未来的人的确很厉害，当布丁问到自己在未来与炸肉饼一样有名时高兴得不得了，不过金达克军的出现打断了大家的对话。开战吧

战斗要点：起点附近的宝箱可以轻松获得。敌我双方行动都比较缓慢，而且敌军布局很分散，可以借此机会集中攻击某一单位。而且新加入的利索得十分强劲，很轻松就可以获得战斗的胜利。

第五话 金达克军の野望

胜利条件	击破巴巴辛
败北条件	我方全灭
[illegible]	对战模式中可以选择"渔村ガンエン"的一种舞台

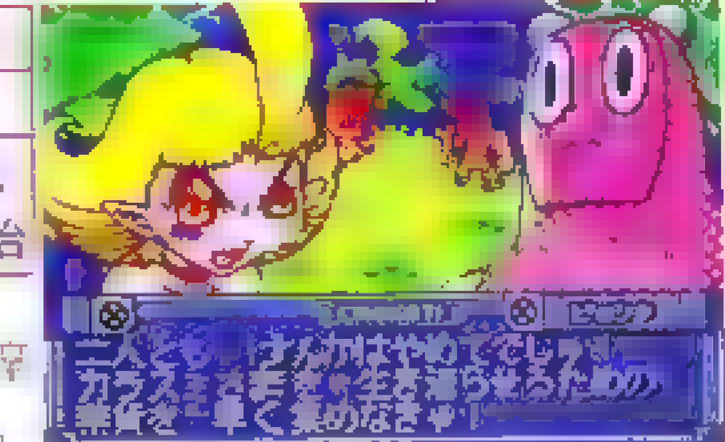


路经"渔村ガンエン"时再次遇到由巴巴辛率领的金达克军，原来他们在到处寻找禁货。两方话不投机，马上开战。

战斗要点：本战的胜利条件是打败巴巴辛，如果玩家不想浪费时间，大可以全军集体向巴巴辛靠近，并排好队形以一人对他一人，这样很快就可以结束此战。若想在此多拿些经验，则可以利用场景中众多的罐子的附加效果来协助战斗。

第六话 カラスミと四兽士

胜利条件	敌方全灭
败北条件	四兽士全灭
追加要素	对战模式中可以选择威斯达、丁波、四兽士以及“スコーン池”的三种舞台



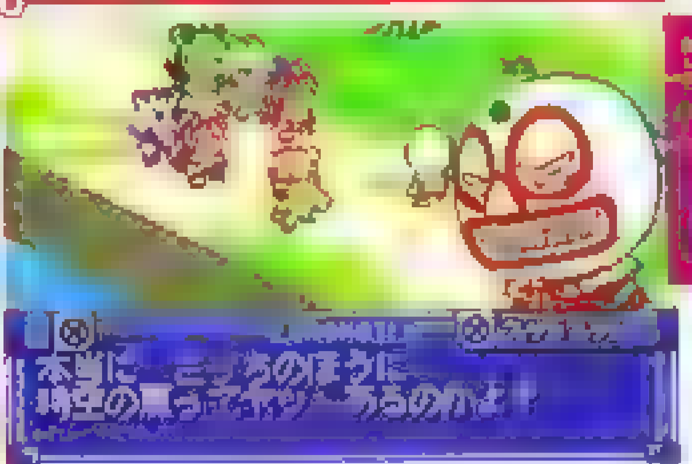
“スコーン池”内，四兽士正为主公卡拉斯米（カラスミ）寻找禁货，金达克军当然也不会放过任何一枚禁货。在巴巴字的挑拨下，艾比奇夫（エビチ[illegible]）命令士兵与四兽士展开战斗。

战斗要点： 本战玩家要与四兽士[illegible]敌人战斗，虽然敌军数量众多，而且又是[illegible]来。不过好在我方地形有利，且四兽士中除了ヒロンキ[illegible]，其他人[illegible]。

战斗结束[illegible]ヒロンキ和フカヒレ打倒[illegible]

[illegible]

第七话 时空の扉を求めて



胜利条件	敌方全灭
败北条件	丁波或布丁战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择[illegible]モロミ旅道”的二种舞台

众人[illegible]

战斗要点：[illegible]

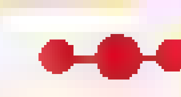
第八话 裏切りか真実か

胜利条件	敌方全灭
败北条件	[illegible]战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择[illegible]的舞台

[illegible]

战斗要点：[illegible]

第九话 未知への扉



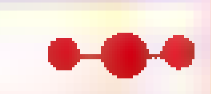
胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可以选择“ブイヤベース遗迹”的三种舞台

大家来到“ブイヤベ[illegible]ス遗迹”，大[illegible]发现时空之门果然在这里。不过这里却被艾比奇利带领的金达克军重兵把守。

战斗要点：敌我双方的距离很近，而且敌人也都换了一个新的等级，一场[illegible]在所难免。不过其实排成一行等待敌人进攻的战略也是个不错的方法，这样会很容易形成多人对战。身后的宝箱不要忘记，这关[illegible]中可以选择“ひみつの店”进入隐藏商店购买稀有道具。

战胜艾比奇利[illegible]，时空之门[illegible]打开，大家[illegible]了未来世界。[illegible]

第十话 運命の出会い

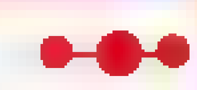


胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可以选择的[illegible]

[illegible]之门传送出现了[illegible]。当大家醒来后，佛得维奥提议在这个世界[illegible]并召集这里的同伴一起对抗“金达克[illegible]

战斗要点。[illegible]

第十二话 禁石版の谜



胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	无

战斗要点：[illegible]

第十二话 复活の卡拉斯米

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	无

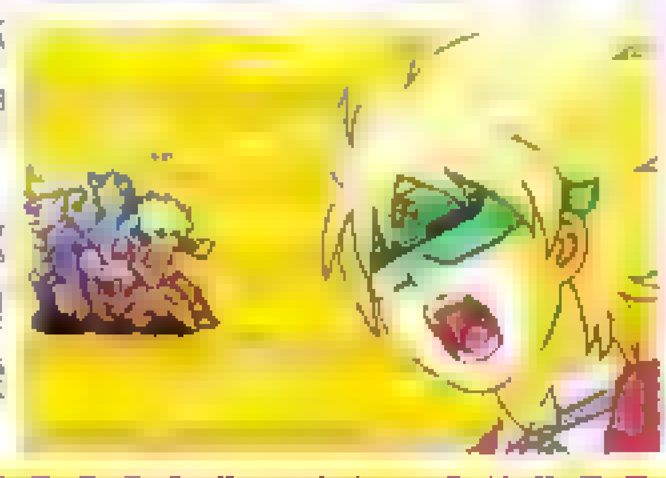
大家正因为好久没有金达克军的踪影而感到奇怪，突然安妮带着金达克军出现了……布丁拿着刚刚得到禁石版吓唬安妮，没想到她早就已经获得了……

战斗要点：本次战斗分为两个部分，第一部分敌兵分散并且也很容易获得宝箱，因为得到了禁石版的关系，战斗难度也有一定程度下降。第二部分是与卡拉斯米的手下战斗，但是也只有打败四兽士中的任意一名就可以获得胜利，上部分去拿宝箱的人也要协调好，小心被包围攻击。推荐集中攻打动作缓慢的ヒロシキ。

第十三话 3つ巴の战い

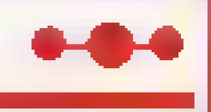
	敌方全灭
	我方全灭
	对战模式中可选择夏贝得

经过巴巴辛的挑拨，フカヒレ决定单独与炸肉饼等人开战。不过他到底还是败给了佛得维斯的红色闪光。巴巴辛趁机给佛得维斯致力一击，原来他只是利用フカヒレ吸引佛得维斯的注意力。正在危急时刻，夏贝得(シャーベット)出现并挡住了巴巴辛的攻击。眼看打不过夏贝得的巴巴辛又召集了大部敌人，自己和フカヒレ逃跑了。经过众人的劝说，夏贝得也加入了队伍，不过还有这么多敌人等着处理呢!



战斗要点：虽然这次战斗我方兵力分散，不过附近大多都是有利地形，而且经过禁石版提升过能力的人也都很强，不过当敌人攻击时也还是要注意不要被群体攻击。

第十四话 兄弟の绊



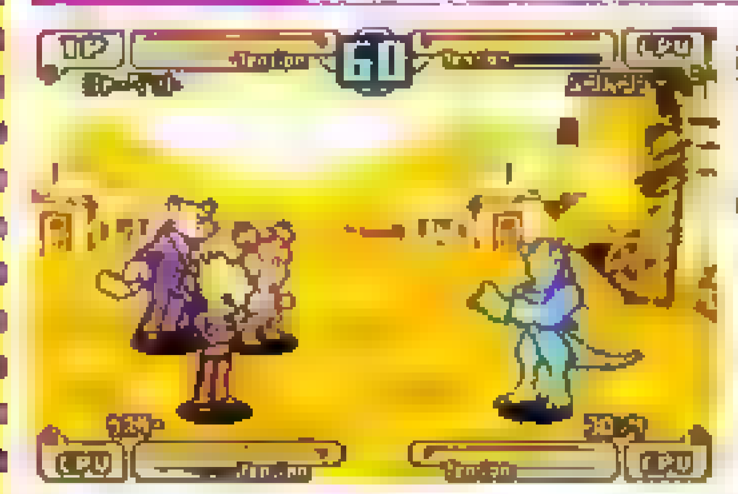
胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	无

通过"オコワ道"安超比也来到了这个世界，打算寻找哥哥卡拉斯米。正好遇到路过这里的巴巴辛，当他打算使出全力与巴巴辛战斗时，卡拉斯米阻止了他。当安超比问卡拉斯米是否真的加入了金达克军时，他终于说出了真相：卡拉斯米只是想得到禁货ゴーゲル，一旦得到了禁货ゴーゲル就可以打倒金达克。

战斗要点：这个场景内的宝箱竟然在敌军的后面！想要得到的话，就不要太快结束战斗。或者学习禁石版绿色方向的二次移动技能。战斗结束后，巴巴辛突然现身。原来他一直在这里偷听，而且也已经知道了卡拉斯米只是在利用他，不过他好像又有了什么新的计划……

第十五话 ——禁货ゴーグルの行方

胜利条件	击破卡拉斯米、安超比、四兽士或巴巴辛
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可选择"モロコシ村"



"モロコシ村"内巴巴辛见到了卡拉斯米兄弟俩，并且告知已经知道他们在利用自己。此时炸肉饼正好路过，三方势力的关系突然变得十分微妙。卡拉斯米为了不让炸肉饼干扰他的计划，叫出了四兽士。战斗中，巴巴辛逃到屋顶，并向说出ゴーグル下落的安超比发起了攻击，多亏炸肉饼将安超比救下。原来禁货ゴーグル就在巴巴辛身上！体力不支的巴巴辛马上逃跑了，而卡拉斯米也随后追去。剩下的敌人就留给炸肉饼等人处理了。

战斗要点：这次战斗一样分为两个部分，第一部分只要打到巴巴辛、卡拉斯米、安超比与四兽士中任意一名就算结束。第二部分则要消灭所有敌人。在地图右上方的宝箱距离较远，不要忘记拿。

第十六话 ——最强のバンカー、タロ

众人终于来到了"ベーコン港"，看到了正在修练的塔罗。真是强悍啊……不过当众人邀请他加入队伍时，他却不愿意加入。这时艾比奇利突然带着金达克军出现了！

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可以选择塔罗和"ベーコン港"的两个舞台

战斗要点：这次的战斗也一样分为两部分，当全部消灭第一波敌人后则开始第二部分战斗。在左面的ヘリポート中可以得到隐藏道具，右面船上的宝箱也不漏掉。

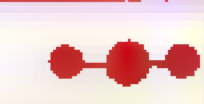
战斗结束后，不罢休的艾比奇利再次召出敌军，不过却被塔罗轻易干掉了，之后经过众人的劝说，塔罗也终于答应加入我方队伍。此时四兽士出现并告诉炸肉饼金达克军正在附近的矿山，为什么他们会帮忙呢？大概是为了还刚才炸肉饼救安超比的人情吧。众人随后赶往附近的"クレソン矿山"。

第十七话 ——金达克军の陷阱

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭、5回合内没有结束战斗
追加要素	对战模式中可以选择"クレソン矿山"的两个舞台

大家进入"クレソン矿山"后发现是被巴巴辛骗来的，他要在此将炸肉饼全部消灭！不过事情并非他想象的那样，卡拉斯米和弟弟趁机使用绝技干掉了大量金达克军而且矿山也即将倒塌。见势不妙的巴巴辛与哥哥和妹妹利用时空之门回到了未来世界，卡拉斯米和弟弟也紧随其后。而四兽士则留下阻止大家。

战斗要点：因为战斗第二部分时间有限，所以右面的宝箱一定要在第一部分内获取。全部消灭敌人后开始战斗第二部分，这里要速战速决，全员压上，尽量拉近与敌人的距离，不过也要注意保持队形，这样对战斗比较有利。五回合内一定要把敌人全灭才可以通过。

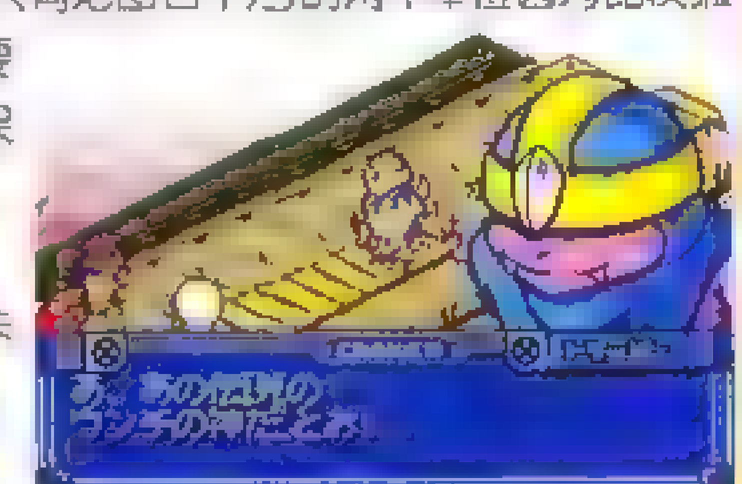


第十八话　初めての未来

胜利条件	敌方全灭
败北条件	炸肉饼战斗不能
追加要素	对战模式中可选择"クレソン工厂"

炸肉饼等人这次终于来到了未来世界。在这个时代，原来的矿山已经变成金达克军的工厂。众人进入工厂内调查时被工厂内的金达克军发现，原来这里是他们的基地之一。战斗当然在所难免。

战斗要点：这场战斗仍然分为两个部分。第一部分时只有地图右下方的两个单位因为比较孤立的关系，有些困难，一旦汇合后即可解决。第二部分则要连续对付杂兵和四兽士。因为四兽士基本都是集体移动并保持队形，这样最好不要主动发起攻击。很容易被群体攻击，反而等待敌人进攻的话则利于我方形成群体攻击。



战斗结束后从利索得那里得知，原来禁货ゴ　グル是卡拉斯米父亲制作的一种可以寻找出禁货位置的特殊禁货。大家决定去"ハム町"打探情报。

第十九话　炎よりも熱いもの

胜利条件	敌方全灭
败北条件	火腿战斗不能
追加要素	对战模式中可选择"ベコーン空港"

大家来到"ベコ　ン空港"，昔日的海港在今天已经变成了金达克军的空港。大家在感叹时，艾比奇利出现，并向火腿挑衅，不料现在的火腿已经得到了炸肉饼的真传。一击将艾比奇利打飞。将艾比奇利打败后，他却将禁货主动交出看来他也不是不可救药嘛。不过达达美（タン　タン　メン）带领大量杂兵出现并想趁机干掉艾比奇利，多亏火腿出手相救。在炸肉饼和火腿的帮助下，艾比奇利总算是幸免一死。不过接下来的敌人就是达达美了。

战斗要点：今次的战斗也分为两部分，第一部分要注意左面过来的敌军，因为路上的障碍并不能挡住他们的进攻。同时也要派强力的队员把守上面的路线。

第二十话　変わり果てた町

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	无

大家来到"モロコ　シ"，原来这里就是"火腿町"。不过这里已经被金达克军占领，而且敌军众多，大家决定绕路通过这里。不过在马上就要通过这里时，炸肉饼因为第一个通过而高兴的叫了出来，当然也就被敌人发现了。

战斗要点：这次战斗的两个部分基本没什么差别，两次的敌方兵力都相同，我方力量也十分充足。利用队形展开群体战仍然是最好的战斗方式。战斗结束后安妮出现，发现这里的手下全部不见，而且被炸肉饼包围住。布丁居然用大便来逼迫她说出总部的位置……不过最后还是放了她，安妮离开时告诉大家她的家在火山附近。大概那里就是他们的总部吧……大家决定前往火山。不过火山前面是瀑布，最后想出了个办法：利用时空之门到别的时代，也许地形会不同。这样就可以进入火山也说不定。

第三十二话 纯白のバンカー

胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可以选择戴夫克

大家被时空之门传送到现代的"モロコシ町"。大家全部醒来时T波告诉大家说有个叫做戴夫克(ダイフク)的禁货猎人了解瀑布那里的情况，说罢就和大家一起寻找戴夫克。刚走了没多久，戴夫克就出现了……正当他准备告诉大家关于瀑布的消息时，安妮出现了……

战斗要点：这次的战斗十分简单，而且也只有一部分而已。最保守的打法是先消灭掉身后的两个ファイタ。之后就等着敌人来送死吧。

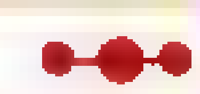
战斗结束后，戴夫克告诉大家，瀑布的源头在遗迹附近，只要把源头的水流改变方向，就可以打开进入火山的道路。就这样，大家前往"ブイヤベース遗迹"。

第三十三话 2人の姐妹

胜利条件	敌方全灭
败北条件	塔罗、帕克或ホ一战斗不能
追加要素	对战模式中可选择テイ和ホーテイ

提前来到遗迹的塔罗和帕克遇到了被金达克军追赶的テイ和ホ两姐妹，原来她们身上有特殊的禁货。不管怎么样，塔罗和帕克决定帮两姐妹脱离困境。

战斗要点：两姐妹实力较弱，要先向我方逃跑。塔罗和帕克则可以上前营救。全部消灭后，又出现了大量敌人，不过我方援兵也随后赶到，踩扁敌人吧。姐妹二人获救后，了解到大家竟然来自不同的时代，非常惊奇。当听说塔罗来自过去的世界，那就叫他塔罗叔叔……姐妹二人也加入了队伍。



第三十三话 変わる历史

胜利条件	敌方全灭
败北条件	塔罗、テイ或ホ一战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择"チェリーの丘"的两个舞台

大家来到瀑布的源头"チェリーの丘"，正打算改变瀑布流向时。巴巴辛出现，看来是金达克已经知道了炸肉饼等人的计划。

战斗要点：地图下面有一个宝箱，不过要想达到那里必须通过独木桥，要派实力较强的队员前往。全部消灭敌人后进入第二部分战斗。我方只有三人，但是塔罗此时应该学到了MAP技，而且两姐妹也可以帮忙恢复，所以战斗也不是很难。

战斗结束后，塔罗使用最终奥义把大石击破，挡住了流水，这样原来的瀑布也就改向其他方向了。之后大家赶到"ブイヤベース遗迹"利用时空之门回到了未来世界。

第三十四话 素直になれない思い

经过大家的努力，未来世界的瀑布果然消失了！进入原本被瀑布挡住的“窟”中，炸肉饼兴奋不已。在最深处遇到了安妮，但是只有她一个人！原来她是受父亲的命令到这里收集禁货，随后二人闲谈了一会儿。布丁见没有禁货就先离开了，正当炸肉饼也打算离开时，安妮将一枚特殊禁货交给了他。安妮获得了生平第一个朋友。

第三十五话 灼热の沙漠

胜利条件	击破艾比奇利
败北条件	炸肉饼、火腿或帕克战斗不能
追加要素	对战模式中可选择“コンソメ沙漠”

众人途经“コンソメ沙漠”时发现沙漠中只有艾比奇利一人，他真的来阻止炸肉饼等人的吗？没办法，只有打败他先。当众人打败他后，他不仅没有离开，却变得更强了。甚至使用绝技将炸肉饼击倒。原来这里的环境对他有利，实力增加了不少，而且还召了大量杂兵。

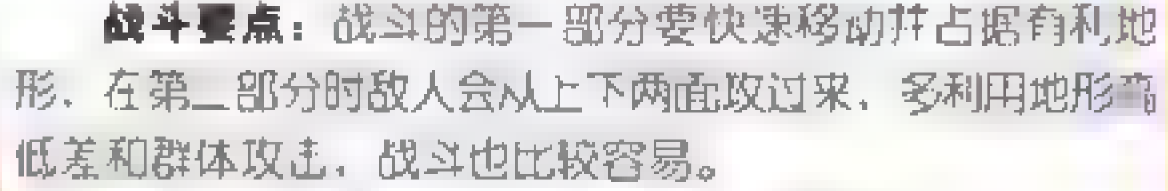
战斗要点：第一部分只要将艾比奇利击破即可。第二部分敌人会迅速向我方靠近。安排好队形，与敌人开战吧。艾比奇利身后的宝箱在第一部分获得比较好。

第三十六话 绝望よりも深い场所

胜利条件	击破金达克
败北条件	炸肉饼战斗不能
追加要素	无

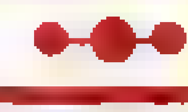
经过千辛万苦，大家终于来到了金达克军的总部“金达克城”。面对金达克，所有的帐都算在他身上吧

战斗要点：战斗的第一部分要快速移动并占据有利地形，在第二部分时敌人会从上下两面攻过来，多利用地形高低差和群体攻击，战斗也比较容易。



战斗结束后金达克大声笑了出来，并召出バンキング，借助它的力量，金达克拥有了超强的实力。轻易将帕克打倒。又使出了超强的ファイナルベブン将大家全部打飞。经过这次战斗，大家深刻的了解到禁货的威力，并决定四处寻找更多的禁货。

第三十七话 绝望の中の希望



胜利条件	敌方全灭
败北条件	我方全灭
追加要素	对战模式中可以选择“バルメザン火山”的两个舞台

四处寻找禁货的炸肉饼等人偶然遇到了安妮。她竟然将禁货ゴーゲル给了大家，这样寻找禁货就简单了。她还告诉大家未来世界的禁货已经所剩无几，大家可以到过去世界去寻找更多的禁货。就这样，大家开始寻找禁货之旅，当火腿刚刚找到禁货时卡拉斯米部队出现。

战斗要点：战斗共分为两个部分，不过每个部分都十分简单，敌人都是以前的手下败将。很容易就能打败，唯一要注意的是不要忘了场景内的宝箱。

第三十八话 キンダック、再び

胜利条件	敌方全灭
败北条件	主角战斗不能
追加要素	对战模式中可选择"モロコーシ"

大家在未来世界的"モロコシ"汇合、并召唤出バンキング。在炸肉饼的要求下，バンキング将金达克的力量变回原来的等级。同伴还责怪炸肉饼为什么没有让バンキング将金达克的力量变得更弱些，铂克说出了他的想法：其实他是想与金达克来一次堂堂正正的较量啊

第三十九话 アンチョビの思い

胜利条件	敌方全灭
败北条件	卡拉斯米战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择卡拉斯米、アンチョビ(普通)和アンチョビ(究极)

大家准备万全，开始再次向"金达克城"进发，不料在这里遇到了卡拉斯米和他的手下。他们执意要打败金达克，并不让炸肉饼等人出手。

战斗要点：战斗中只要保护好卡拉斯米，之后慢慢向敌人进攻即可，第二部分更简单，五个回合后自动结束战斗。安娜比为了保护卡拉斯米，在タンタンメン的煽动下与巴巴卓瑞激战负伤，并将[illegible]托付给炸肉饼。

第四十话 最强タッグ诞生

胜利条件	击破三将军或金达克
败北条件	我方全灭
追加要素	无

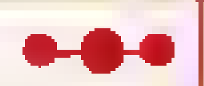
得知弟弟和四当主都来到另外的世界，并且到这里只是为了再看看他。在炸肉饼的劝说下，卡拉斯米也与我方结盟，共同对抗金达克。

第四十一话 绝体绝命の危机

胜利条件	敌方全灭
败北条件	要贝得战斗不能
追加要素	对战模式中可以选择金达克(普通)

众人追踪金达克来到了"金达克城内"，金达克不仅召集了大量杂兵，还把三将军治好，与众人再次开战。将杂兵全部消灭后，金达克终于现出了原形并使出奥义把大家打倒。再次消灭大量杂兵后，来到金达克处，此时就连他的两个儿子也前来阻止，不过竟然也被他打倒。随后卡拉斯米将二人最后的个人禁货交给大家。二人也发誓一定将金达克打倒。

战斗要点：本战仍然可以控制卡拉斯米，他的MAP技在这里也十分实用，而且每个回合都可以恢复TG。不过要注意不要攻击到自己人。



第三十二话 希望の力

炸肉饼等人分别使出刚刚得到的必杀技，不过却没有什么效果，打败金达克的卫兵后，卡拉斯米使出绝技挡住了金达克发动的攻击。

胜利条件	打败敌方9人以上
败北条件	我方任意一名队员战斗不能
追加要素	无

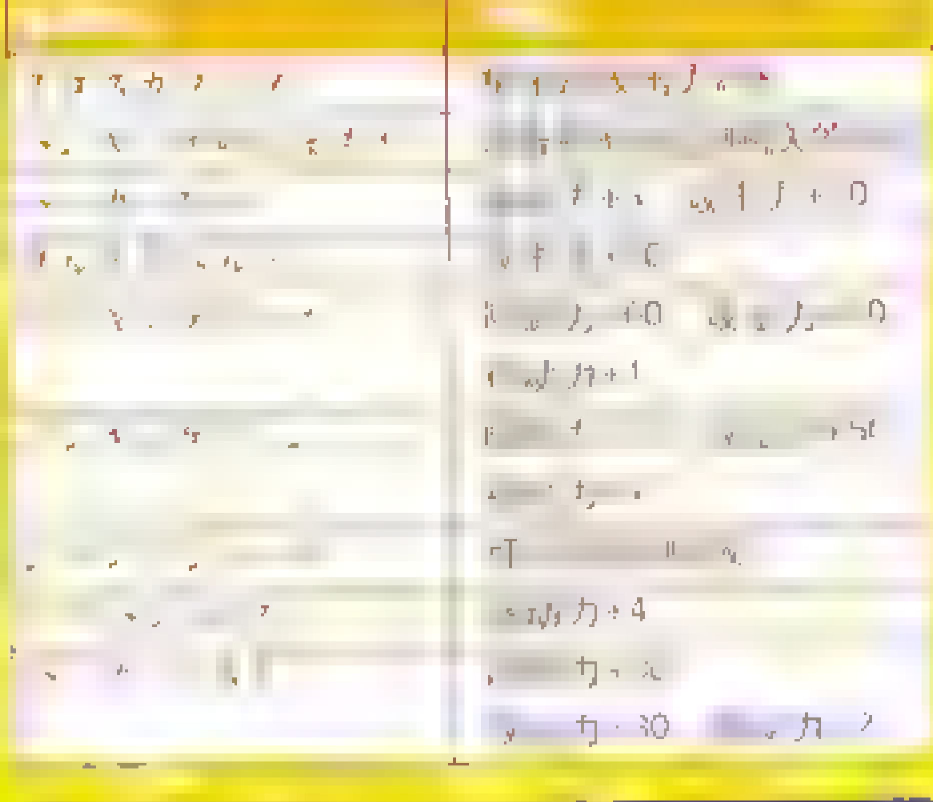
第三十三话 新たなる未来へ

胜利条件	打败金达克(究极)
败北条件	我方任意一名队员战斗不能
追加要素	无

卡拉斯米倒下了，不过这时其他人也赶到了，与金达克的决战开始……

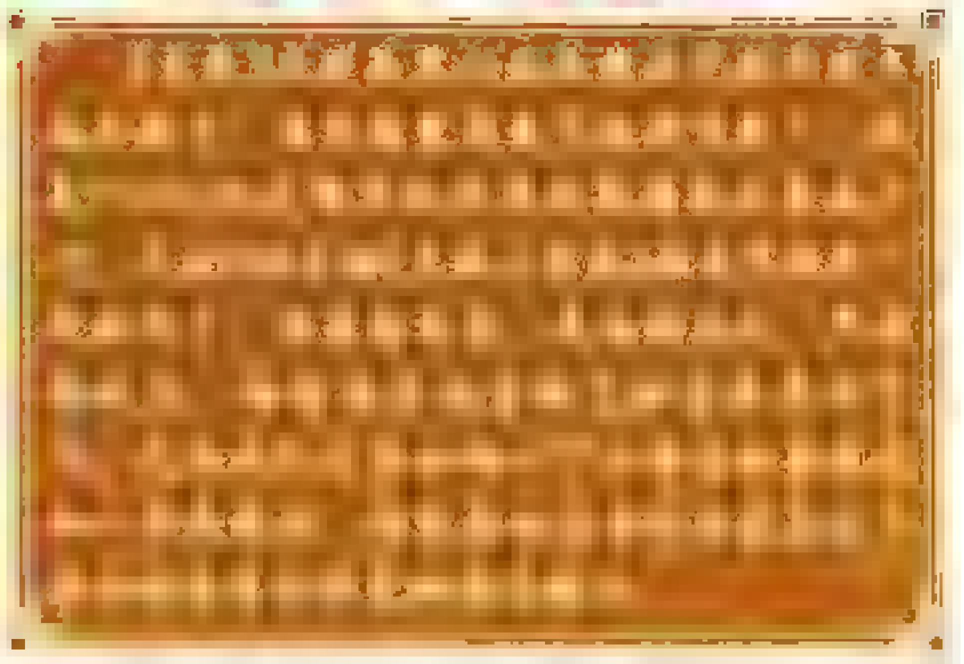
战斗要点：[illegible]

[illegible]	[illegible]
HP [illegible]	[illegible]
HP [illegible] M	[illegible]
HP [illegible]	[illegible] 00
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible] 力+10
[illegible]	[illegible] 力+20
[illegible]	[illegible] 力+2
[illegible]	[illegible] 力+1
[illegible]	2人移动
[illegible]	战斗不能恢复



普通技分析之最强小悟空
——GBA《龙珠 大冒险》

文 tabris 编 雷伊



悟空的强是建立在空中下·B这个普通技(为叙述方便，除了跟L+R键有关的技都被称为普通技)上的，之后派生的一切超强连技都跟这个有关。这里的连击不讨论任何用了L+R的连击，下面提到的所有连击数也不包括L+R有关技能。如果你想使用，可以就使加在连续的最后就好了。

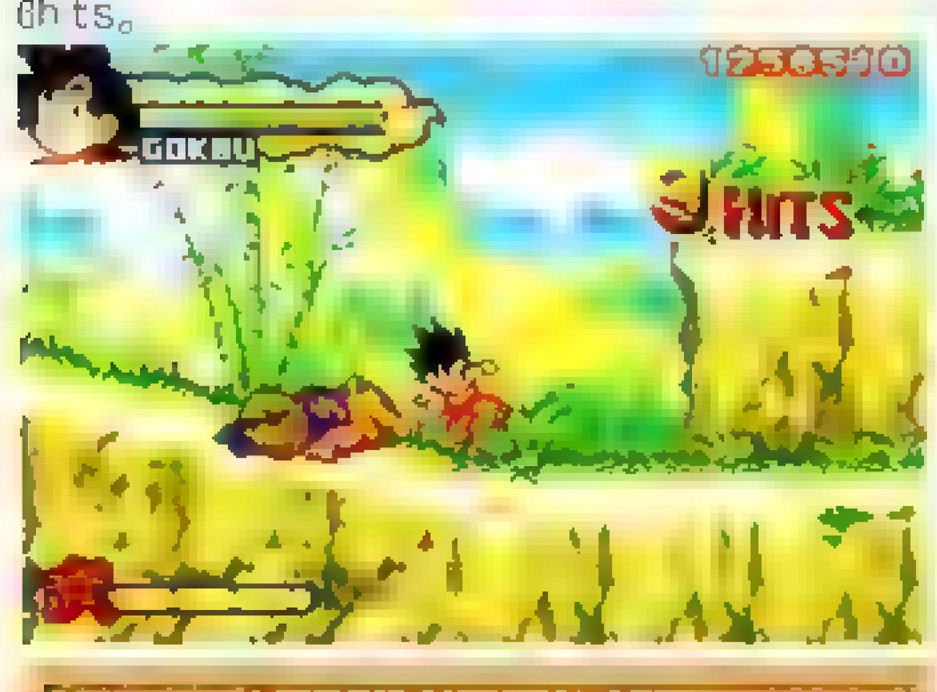
1 前冲(落地后直接按B，会自动出前冲B很好地说明了前冲这一特性)；

2 只会使敌人受创，不会将敌人击倒。

3 可以被其他技快速取消(如果没有这个，其它都是白搭)

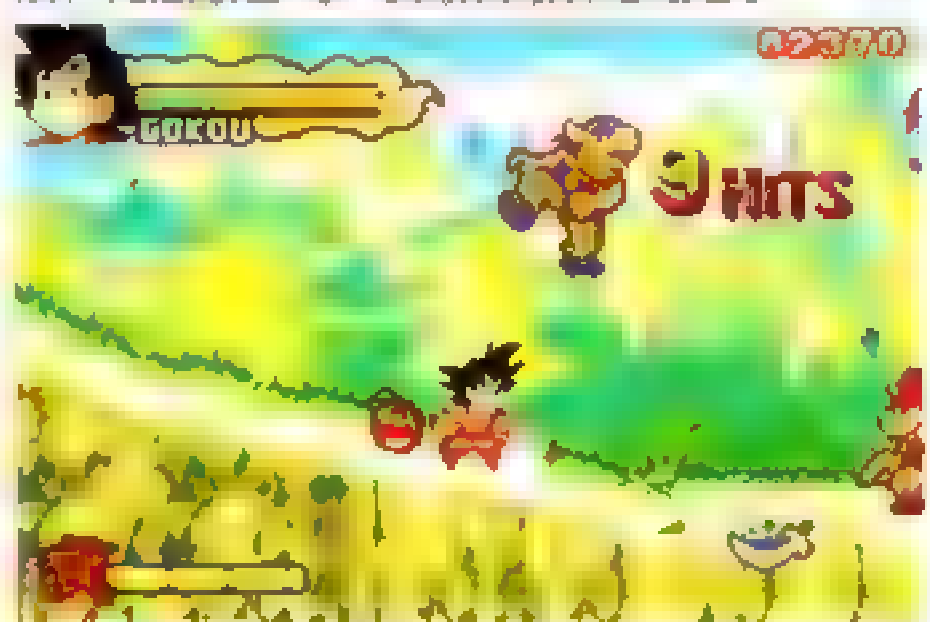
有了这些特性，使得下·B成为很好的连技起始技，以及连技中一被弹开时拉近距离的衔接技。

举例：下·B与上·B的互相取消(取消得快的话体形不会下降，反而上升)，就算是跳起来直接攻击地面上的敌人，也可以轻松在空中8hits。



击飞技的应用

上·AB同时按是小悟空的击飞技，有了如意棒之后，只要掌握好击飞后跳起的高度，用下·B与上·B互相取消，就算是随便乱按，也可以轻松空中20hits。注意，当敌人在版边的时候，无法被击飞，会被直接弹至地上。



上·AB是可以接在其他普通技之上的，这很多人都知道了。那么使用击飞技之前，最多可以多少hits？当然前提是起始技击中敌人的时候，敌人处于可击飞状态(注意一些BOSS发气功、使用必杀的时候，是在不可击飞状态，关于不可击飞情况下的hits后面在讨论)。有一点必须注意，当敌人(包括杂兵和BOSS)在"可击飞状态"下受到连续5下攻击就会浮空，之后就会下落。(关于5是测试来的数据)因此使用击飞技前，8hits应该是极限，不管用什么技起始。

这里提供一种泛用的、地面起始的方法，

关键还是空中下+B(下+AB)起到的衔接作用

B>B>B>B>下+AB>B>B>B>上+AB

这样9hits加上击飞后的2xhits，只使用普通技就可以达到30hits。可供练习30hits的敌人推荐最后一关开始的那个小boss。只需要站着不动，等他发气功的时候，大跳过去k他就是了。

无限连击

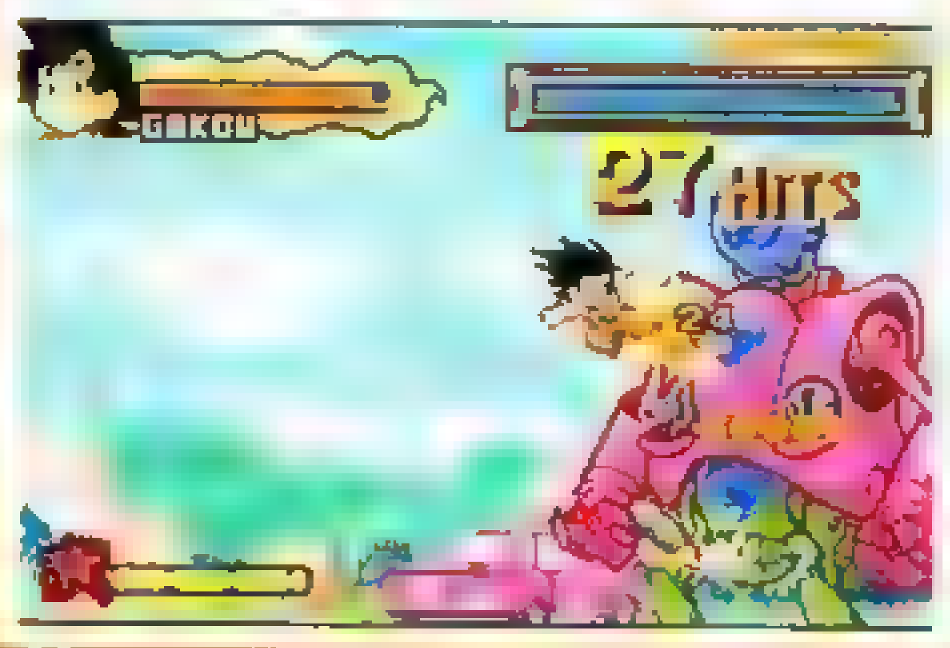
那么一些不能击飞的敌人(部分BOSS)怎么搞定呢？或者敌人正好处在不可击飞状态呢？因为此时敌人受到再多攻击都不会浮空，所以就更好办了——无限连击来了。

B>B>B>B>下+AB>B>B>B>下+AB>…

一直重复下去，下+AB之后，对下一hit的时间要求很宽松，可以调整人物距离再接B。可供练习的敌人推荐第一关BOSS，hard难度下可以连至死40hits左右。

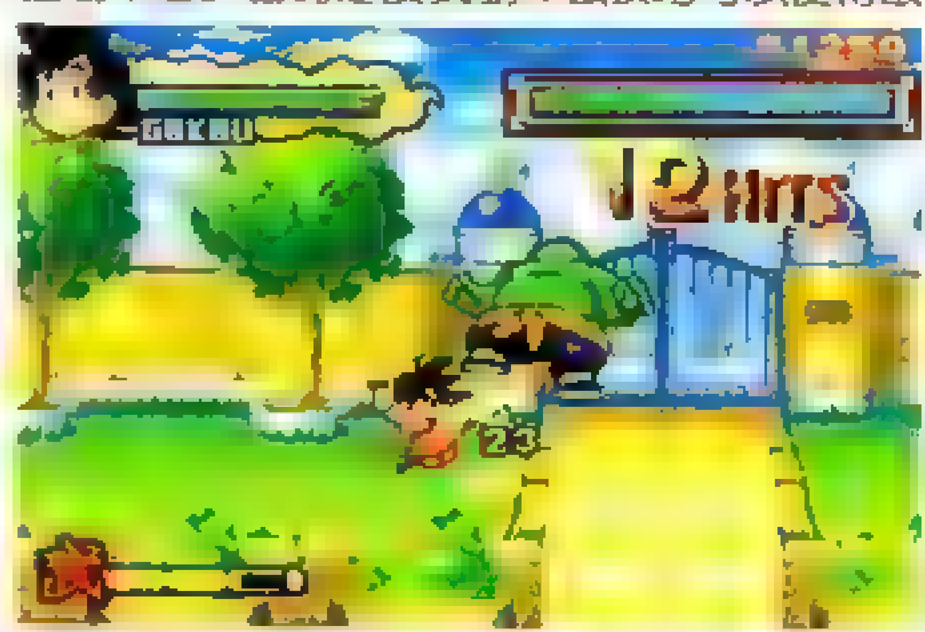
[illegible]

其实很简单，就是前文提到的空中下+B与上+B来回快速取消，对付某些无浮空状态的BOSS，甚至可以无限连。练习对象推荐杂烩饭(皮拉夫大人)第二次，合体机器人，因为体形大，所以比较好连，可以试着控制按键节奏，使体形始终保持在胸口向上一点。



[illegible]

敌人被击飞技击飞后，无法再次被击飞，强制下坠。暂时还没找到什么技巧可以使得敌人再次有被击飞判定。B>B>B>B后是可以被其他普通技取消的，如AB、上+AB、下+AB，尽管最后一下B是将敌人击退。注意很多敌人发气功的时候其近身前方都是没有攻击判定的，可以站在那里用此无限连技猛k他，直到他发完气功恢复到可浮空状态，再使用上面的9hits击飞技。可供练习敌人还是推荐最后一关开头那个小BOSS。



[illegible]

有人觉得hard难度下黑绸军总BOSS(就是那个副官)和杂烩饭一伙第二战难，特别是后者。其实用最简单的招式，普通跳跃空中下+B与上+B快速取消对付皮拉夫就够了，使用快速取消不但身位没有下降，速度快的话人物反而越来越上升。

因为其体形大，所以十分容易击中，控制在敌人胸口机关枪上面一点位置，可以把导弹踢掉。使用上述连技大约120hits左右可将hard难度下皮拉夫k至死，不过我最新实验最多只85hits，体力消耗太大，改天有空再把它完成。虽然说一击死操作起来有些难度，不过稍微练一下40hits还是有的，不使用LR打这个boss还

是完全没有问题的，完全不用考虑闪躲，起身就跳起来K，觉得这个boss难的话，可以回去试试这个方法。

另外关于黑绸军副官，还是直接使用上述连技，只要第一下形成受伤硬直，连个10hits完全没有问题，再结合站立上+B，可以说没有什么问题，注意有意识将boss保持在角落，这样根本就不会有受到攻击的担心。单用上+B太慢了，一下才8、9点伤害，不过你要是用得熟的话，那就尽管一直用下去了。hard难度下其他boss结合上述的招式，都没有什么难度了

此外还要注意的是，黑绸军总boss是有受伤硬直的，只不过悟空个子太低，敌人正常身位的时候都打不到，用上+B无限连的时候关于受伤硬直可以看得很清楚，这里的存在受伤硬直是指在普通状态下如果受到连续攻击则一直处

在硬直状态无法出招或用其他方式摆脱，而第二次皮拉夫机器人就是没有受伤硬直的，在受到我方连续技攻主时，它还可以在挨打时照常出招攻击。

强制5hits后浮空、丰富多彩的普通技、不同的普通技属性设定区别又使得不会觉得重复多余，不可击飞状态，版边强制弹地，击飞后无法再次被玉飞···可以说这款游戏动作设计方面无论是在攻击技巧的丰富还是技能之间的平衡方面都是非常成功的。

1 故事模式通关出现extra模式和迷你游戏模式，故事模式可选用小林。

2 故事模式小林通关后对战模式中出现生存模式，同时增加对战人物短笛大魔王。

3.打通生存模式后，可选择对战场景。

4.短笛打通生存模式增加机械桃白白，其他对战人物只要在故事模式中击败他们就可以选用。

5.extra模式中目前发现总共可用9人，小悟空、小林、天津饭、饺子、佳基·琼、孙悟饭、桃白白、怪兽基兰、那木。除了悟空跟小林外，其他人要收齐七龙珠后并得到相应的人物卡片才可以使用，在游戏中用select可以随时换用。

6.全道具收集完毕迷你游戏模式里面出现boss rush模式，完成boss rush模式出现sound mode、迷你游戏碎大石、抓加林仙人，此外第4个小游戏打杂兵出现条件不明，所以短笛的卡片目前暂缺(有人用修改的方法改出第4个打杂兵的小游戏可打落短笛的卡片)。

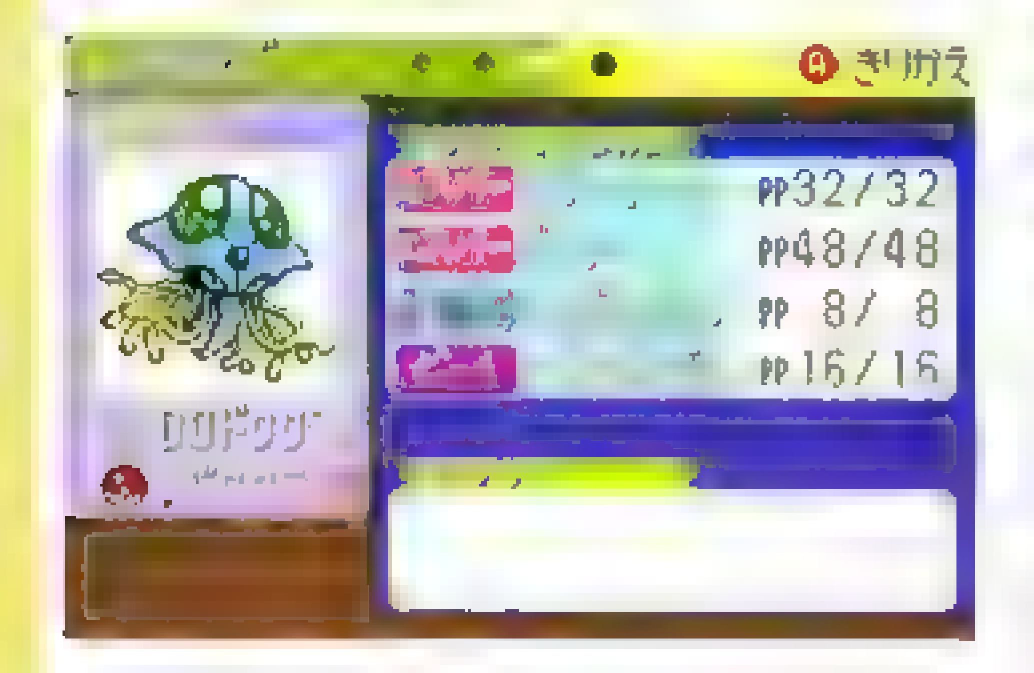
7.对战模式中，悟空、短笛、龟仙人，天津饭有超杀，方法就是4格气满的时候空中或者地面L+R。

文 PM 525 幻陨の妖月&Harry 编 马修

口袋妖怪详尽分析VOL.4

这次为大家介绍的是《绿宝石》中打完四天王后登场的ミクリ，他在红蓝宝石中是水系会馆的馆主，这次作为BOSS登场。而他所使用的六只PM中，暴鲤龙在以前的研究中已经介绍过了，这次就额外给大家介绍一下《绿宝石》的主题PM 裂空神龙 下面，就请大家慢慢欣赏这次的研究吧。

毒刺水母 ドククラゲ



身高：1.6m
体重：55.0kg
遗传种族：水中（3）

能发出激烈的超音波引起海浪大作，利用身体和触手放出的毒来捕捉猎物。

在游戏中，虽然是有海的地方几乎都能遇见的普通精灵，但它却有很高的速度和特殊耐久，能使用的招数相当灵活，属于攻击、干扰、辅助等各方面都相当优秀的强力PM。

能力方面

种族值

HP	80	攻击	[illegible]	防御	[illegible]
特攻	80	特防	[illegible]	速度	[illegible]

各项能力极限值

HP	384	攻击	282	防御	[illegible]
特攻	284	特防	372	速度	328

属性为水＋毒，受到的攻击效果如下：

效果2倍：电、地面、超能；

效果一般：普通、草、飞行、岩石、鬼、龙、恶；

效果减半：火、水、冰、格斗、毒、虫、钢。

特性为クリアボディ/ヘドロえき。前者静体，不会因为对手的技能和特性导致能力下降，用来抵挡敌人的威吓，或者作为接力的终点；后者毒液，对其使用HP吸取技能反而会损失HP。相比之下，吸取类招多为草系攻击，对毒刺水母威胁不大，而威胁较大的食梦在抽取HP时不会因为毒液特性而降低HP，因此静体特性是更好的选择。

升级所能学到的招数

- --：毒针（どくばり）
- --：超音波（ちょうおんぱ）
- --：缠绕（からみつく）
- 06：超音波（ちょうおんぱ）
- 12：缠绕（からみつく）
- 19：溶解液（ようかいえき）
- 25：泡泡光线（バブルこうせん）
- 30：缠绕（まきつく）
- 38：防护罩（バリアー）
- 47：噪音（いやなおと）
- 55：高压水泵（ハイドロポンプ）

可以装备的技能机器

03 みずのはどう	06 どくどく
07：あられ	10：めざめるパワー
13：れいとうビーム	14：ふぶき
15：はかいこうせん	17：まもる
18：あまごい	19 ギガドレイン
21：やつあたり	27：おんがえし
32：かげぶんしん	36：ヘドロばくだん
42：からげんき	43：ひみつのちから
44：ねむる	45：メロメロ
46：どろぼう	H1：いあいぎり
H3：なみのり	H7：たきのぼり
H8：ダイビング	

可以从NPC那里学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
すてみタックル	つるぎのまい
ねごと	みがわり
ものまね	

遗传技能

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
怪异光线 あやしいひかり		100%	10	敌混乱。	和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传。太阳珊瑚和[illegible]斯（ラプラス）遗传，[illegible]19级时习得。
镜像之衣 ミラーコート		100%	20	将上一[illegible]受到的特殊攻击伤害[illegible]倍返给敌人。必定后出。	和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传。
极光光线 オーロラビーム	65	100%	20	[illegible]令敌人攻击力下降一级。	和[illegible]（[illegible]）遗传。
黑雾 くろいきり			30	双方的能力变化都解除。	和菊石兽（オムナイト）遗传，菊石兽和水黾蛛（アメタマ）遗传，水黾蛛37级时习得。（注：不可进化为[illegible]蛛。）
高速旋转 こうそくスピン	20	100%	40	可摆脱火焰漩涡、漩涡、寄生种子、沙地狱、撒菱、紧束、勒住的束缚。	和镰刀盔（カブトプス）遗传，镰刀盔和水箭龟（カメックス）遗传，水箭龟（第二形态时）26级时习得。
神秘守护 しんぴのまもり		—	25	5回合内己方不会陷入异常状态，自己及替换后的也有效。	和太阳珊瑚（サニーゴ）遗传。太阳珊瑚本身无法学会，只能通过20号技能机器

（注：毒刺水母不能装20号技能机器，也是可以遗传）。　　公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法：

在生蛋的时候，一定要考虑清楚打算培养的毒刺水母在队伍中所担当的位置。因为遗传不同的招数所起到的作用也完全不同。

若打算做消耗使用，可以考虑遗传怪异光线+镜像之衣，选取减攻或特攻并加防或特防的性格，努力分满HP和物理防御。配招巨毒+缠绕+怪异光线+睡觉，装备饭菜使用。用缠绕锁定对方，再用巨毒配合缠绕每回合扣的HP开始消耗，并用怪异光线干扰对手的进攻，受到损伤后再用睡觉进行恢复。毒刺水母的弱点少抗性多，要想完成这样的消耗战术并非难事。缺陷在于毒系攻击对钢系PM无效，而且缠绕有随机的回合影响，总之还是有不小的漏洞。

另一种消耗型的毒刺水母，可以配缠绕+保护+镜像之衣+防护罩，同样是装备饭菜使用，但消耗起来比较慢。利用缠绕困住对方，单纯通过缠绕所造成的每回合的伤害来进行消耗，靠保护和饭菜来进行自我恢复。保留镜像之衣是为了使对手不敢轻易使用特殊攻击，从而间接增加自己特殊方面的耐久；而防护罩则能提升自己的物理防御。这样的消耗，对付不会自我强化招数的PM非常有效，但使用不当反而会给对手机会进行多次强化，从而使自身优势不复存在。而这种招式组合的最大缺陷在于，万一对手发动会心一击，整个战术就会功亏一篑。

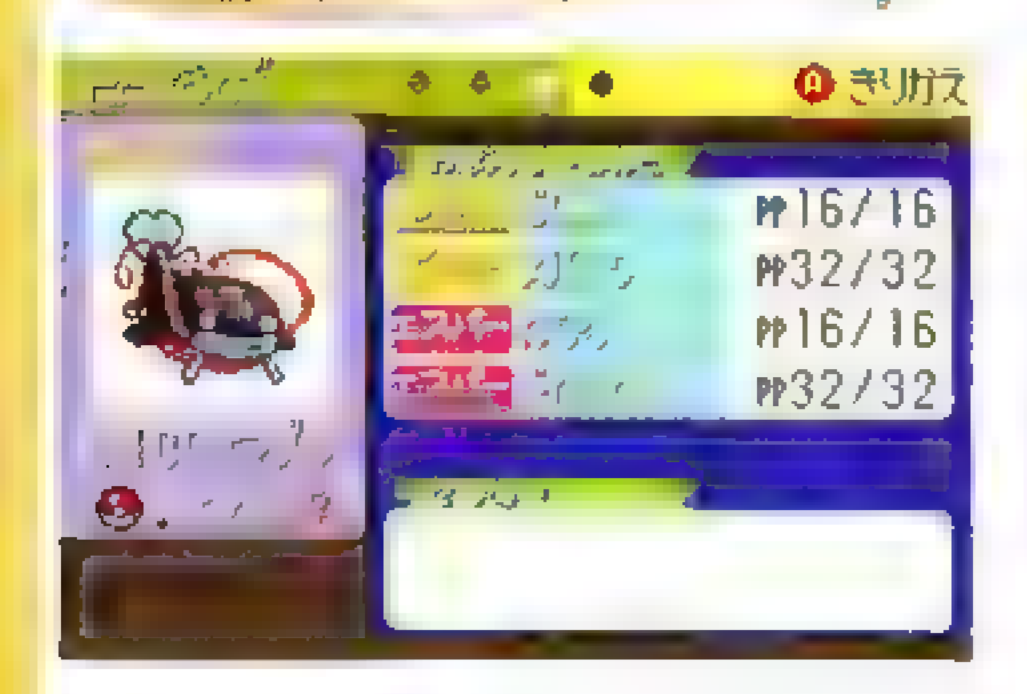
速度型的毒刺水母一般都是进攻和干扰并行，性格毫无疑问选取加速度，把努力分满速度和HP，配招方面，可以通过遗传镜面反射来对付克制自己的超能系和电系。若性格减物攻，则保留本系的高压水枪，或者配亿万威力吸取、冷冻光线来克制地面系；若性格减特攻，则可以利用剑舞+淤泥炸弹来进行强力物攻，利用速度快的优势还可以抢先使用怪异光线干扰对手，或者抢先用防护罩强化自己的物理防御来应付对手的物理攻击，用法相当灵活。遗传神秘守护来避免陷入异常状态，遗传高速旋转来破撒菱，遗传黑雾来破坏对手的自我强化能力，都是很有用的招数，可惜这些将不能和镜像之衣+怪异光线同时遗传，如何取舍还得根据队伍来选择。

毒刺水母配睡觉+梦话也是一种不错的战术，努力全部分给耐久，配上本系的淤泥炸弹+冲浪/高压水枪，尽管无法重创对手，但依靠自己不错的耐久，还是能给对手带来不小的伤害，遇到克制自己的对手可以毫不犹豫地换下。也可以考虑用报恩代替淤泥炸弹，因为普通系的攻击对除了鬼和岩钢外的任何PM都有效且没有减半效果。

使用毒刺水母时，切忌与克制自己的对手纠缠，以免造成无故的牺牲。好在对手使用克制毒刺水母的招攻击时，反而可以给毒刺水母安全换人的机会。跟同样属性的刺河豚相比，水母的耐久更为优秀，用法更为灵活，但攻击上略逊一筹。因为被地面系克制，所以在频繁使用地震的双打中也不推荐使用毒刺水母。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品玛瑙水母的能力，供各位生蛋时参照对比。

地豚（ナマズン）



身高：0.9m

体重：23.6kg

遗传种族：水中（2）

可以接近敌人并引发地震，具有很强的毅力，遇到困难不会轻易退却。

外表胖乎乎的地豚看上去很好吃，但PM不可貌相，地豚能学握的绝招可是相当丰富，配合超高的HP和优秀的属性，非常好用哦。

能力方面

种族值

HP	110	攻击	78	防御	73
特攻	6	特防	71	速度	60

各项能力极限值

HP	424	攻击	[illegible]	防御	[illegible]
特攻	276	特防	[illegible]	速度	[illegible]

HP超高，速度低，其他能力中等，弱点只有草，因此耐久不错。

属性为水＋地面，受到的攻击效果如下：

效果4倍：草；

效果2倍：无；

效果一般：水、普通、冰、格斗、地面、飞行、超能、虫、鬼、龙、恶；

效果减半：火、毒、岩石、钢；

无效：电。

特性为どんかん（迟钝），不会被迷惑。因为数意用迷惑进行封锁战术，或者具有受到直接攻击可能使对手迷惑的特性的PM在对战中使用得相当少，因此该特性实用性很低。

升级所能学到的招数

——：挠痒（くすぐる）
——：拨泥（どろかけ）
——：玩泥巴（どろあそび）
——：玩水（みずあそび）
06：玩泥巴（どろあそび）
06：玩水（みずあそび）
11：水枪（みずでっぽう）
16：震级（マグニチュード）
21：健忘（ドわすれ）
26：睡觉（ねむる）
26　打鼾（いびき）
36　地震（じしん）
46．预知未来（みらいよち）
56：地裂（じわれ）

可以装备的技能机器

03　みずのはどう	06．どくどく
07：あられ	10：めざめるパワー
13：れいとうビーム	14：ふぶき
15：はかいこうせん	17：まもる
18：あまごい	21：やつあたり
26：じしん	27　おんがえし
32：かげぶんしん	37：すなあらし
39．がんせきふうじ	42　からげんき
43　ひみつのちから	44　ねむる
45　メロメロ	H3　なみのり
H4　かいりき	H6　いわくだき
H7　たきのぼり	H8　ダイビング

可以从NPC那里学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	こごえるかぜ
こらえる	すてみタックル
どろかけ	ねごと
みがわり	ものまね

遗传技能：

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
暴走（あばれる）	90	100%	20	不受控制地攻击2至3回合，之后自己混乱。	和暴鲤龙（ギャラドス）遗传。
旋涡（うずしお）	15	70%	15	使用后2至5回合敌不能交换妖怪，每回合结束时敌HP损失最大值的1/16。	和皮皮鲸（ホエルコ）遗传
电火花（スパーク）	65	100%	20	30%机率敌麻痹。	和灯笼鱼（チョンチー）遗传。

公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数 5120 步。

推荐用法：

一击必杀型地豚，配招：睡觉＋梦话＋地裂＋潜水，努力分满两防，性格选取减攻、特攻或者速度，并加防或者特防。利用睡觉和梦话，再装备饭菜，可最大程度发挥自身耐久的优越性，而梦话还能间接增加地裂的使用次数。最后1招选择潜水则是为了防止被梦话抽到，这样在说梦话时抽取到地裂的可能性就是50%——地豚的地裂吃满加PP的道具后，总共为8发，梦话总共为16发，因为50%抽到地裂，可以发动的地裂为16发，再按照30%的命中率算，能够成功命中4到5发。相比其它的水系一击必杀型PM，如乘龙、角金鱼等，它的优势在于属性好，弱点少。不过这个战术主要的缺陷在于：地裂对飞行系以及浮游特性的PM无效，而且地豚有草系这个致命弱点，再有就是某些PM有抗一击必杀的特性，遇到上述情况还是换下为好。

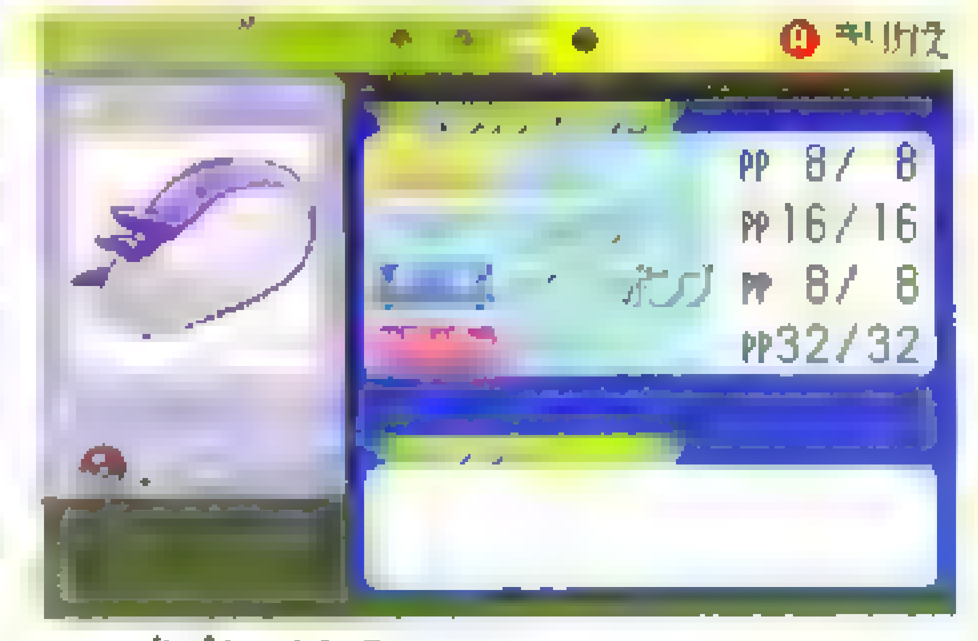
睡觉＋梦话型地豚，若性格修正物理攻击，则努力分满物攻，别的给耐久，另外两招可配地震＋塌方，打击面和威力都不错；若性格修正特殊攻击，则努力分满特攻，别的给耐久，另两招可配水波动＋电火花，水波动30%令对手混乱，电火花30%令对手麻痹，在造成伤害的同时还能对对手进行封锁。另外两招还可以采用报恩＋乘浪、地震＋冷冻光线这样打击面优秀的组合，对除鬼蝉外任何PM都没有减半效果发生。对于地豚这样弱点少抗性优秀的PM而言，可以灵活地换上换下，非常适合睡觉＋梦话型的游击战术。和同样为水・地面的巨沼怪相比，它的物理攻击较低，但能够学会电系攻击招数，非常难得。

封锁型地豚，性格修正特殊攻击，则把努力分给特攻和耐久，配招影分身＋扔泥巴＋电火花＋水波动，装备饭菜使用。先用影分身大大降低对手命中率，再配合水波动、电火花这样有附加效果的招进行封锁，然后利用对手难以命中用饭菜进行恢复，多次分身后会相当难缠。而必中的招数威力都不大，难以给地豚造成重创，除非对手有会使用魔力叶（草系必中招数）的PM，否则只有祈祷了。因为地豚速度比较慢，在分身初期容易被对手压着打，推荐接力影分身给它，从而更大程度上发挥它的实力，通过音速蝉同时接力速度和影分身给它，还可以选用塌方代替影分身来进行多重封锁。

另外适合地豚的招数组合还有很多。如可以用挠痒痒降低对手的攻防，再采用强力物攻招数进行攻击；可以用电火花的30%麻痹效果使得对手速度降低为原来的1/4，再用塌方来进行双封锁；可以先用岩石封锁／冷风降低对手速度，使得塌方能够发挥30%的害怕效果；还可以学超级健忘提升自己特防，配合挠痒痒来间接提升自身耐久。这些招数组合构成的战术需要回合数较多，不是很实用，就不多作介绍了。可惜的是，地豚的两防都很一般，不适合用作盾牌。不过很奇怪，它居然能够学会预知未来，非神兽非超能系PM能学会此招，实属罕见！

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品泥鳅的能力，供各位生蛋时参照对比。

巨鲸王　ホエルオー



身高：14.5m

体重：398.0kg

遗传种族：水中（2）、陆上

巨鲸王是目前发现的最大怪兽，会大口大口地吞吃掉大量食物。

巨鲸王拥有所有PM中最庞大的体形，速度自然就很慢。虽然HP超高，但两防过于低下，体重也不算很重，感觉就如同一个庞大的气球，不堪一击。

能力方面

种族值

HP	[illegible]	攻击	[illegible]	防御	[illegible]
特攻	[illegible]	特防	[illegible]	速度	[illegible]

各项能力极限值

HP	544	攻击	[illegible]	防御	[illegible]
特攻	306	特防	207	速度	[illegible]

HP 高两防低，能够学会强化两防的招数，勉强可以算弥补了一点缺陷。但无法学会反击或者镜象反射之类的绝招，实在是可惜。

属性为水，受到的攻击效果如下：

效果 2 倍：草、电；

效果一般：普通、地面、格斗、超能、恶、龙、岩石、鬼、飞行、虫、毒；

效果减半：水、火、冰、钢；

特性为みずのベール / どんかん，前者是水幕，不会被烧伤；后者是迟钝，不会被迷惑。虽说都不是特别有用的特性，但相比之下对战中鬼火的使用要比迷惑频繁得多，因此推荐选用水幕特性。

可以装备的技能机器

03：みずのはどう	05：ほえる
06：どくどく	07：あられ
10：めざめるパワー	13：れいとうビーム
14：ふぶき	15：はかいこうせん
17：まもる	18：あまごい
21 やつあたり	26 じしん
27：おんがえし	32：かげぶんしん
39：がんせきふうじ	42：からげんき
43：ひみつのちから	44：ねむる
45 メロメロ	H3：なみのり
H4：かいりき	H6：いわくだき
H7：たきのぼり	H8：ダイビング

升级所能学到的招数

—：弹跳（はねる）
—：叫声（なきごえ）
—：水枪（みずでっぽう）
—：滚动（ころがる）
05：叫声（なきごえ）
10：水枪（みずでっぽう）
14：滚动（ころがる）
19：漩涡（うずしお）
23：惊吓（おどろかす）
28：水波动（みずのはどう）
32：白雾（しろいきり）
37：睡觉（ねむる）
44：喷水（しおふき）
52：健忘（ドわすれ）
59：高压水泵（ハイドロポンプ）

可以从 NPC 那里学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
ころがる	すてみタックル
ねごと	のしかかり
まるくなる	みがわり
ものまね	

遗传技能：

技能名称	威[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]				[illegible]	和肯泰罗（ケンタロス）遗传
[illegible]				[illegible]	[illegible]（ケンタロス）遗传
[illegible]				[illegible]	和[illegible]（ナマズン）遗传
[illegible]				[illegible]	[illegible]
地裂（じわれ）				[illegible]已制无效。	[illegible]
[illegible]				敌所受伤害的 1/3 会反弹给	和[illegible]（エネコ）遗传。
梦话（ねごと）				自己在睡眠状态下才能使用，随机使用自己的其它技能之一。	和[illegible]（バクオング）遗传。
诅咒（のろい）			10	属性不明。鬼系妖怪使用时，减少自己 HP 最大值的 1/2，每回合结束时敌损失 HP 最大值的 1/4，使用的妖怪不在场上依然成立，敌交换妖怪则失效；其它系妖怪使用时，自己攻击与防御升一级，速度降一级。	和[illegible]（コ[illegible]タス）遗传。

注：以上所有招式都可以通过图图犬（ドーブル）来接手遗传。
公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：10240 步。

推荐用法：

遗传时推荐用图图犬将诅咒、地裂、挠痒、舍身一击一同遗传给皮皮鲸，方便生蛋选择。

一击必杀型巨鲸王，配招推荐睡觉＋梦话＋地裂＋潜水／喷水／漩涡。努力分满两防，性格选取减攻、特攻／速度，或加防／特防。利用睡觉梦话，再装备饭菜，最大程度发挥自身耐久的优越性，并通过梦话间接增加地裂的使用次数。若最后一招选用潜水，则大致与前文提到的地鼠相同。也可以考虑配喷水这个威力巨大的本系招数，因为睡觉和饭菜都能恢复自身 HP，而喷水满 HP 时的伤害十分恐怖，虽然本身 PP 数少，但可以通过睡觉、梦话来增加使用次数。

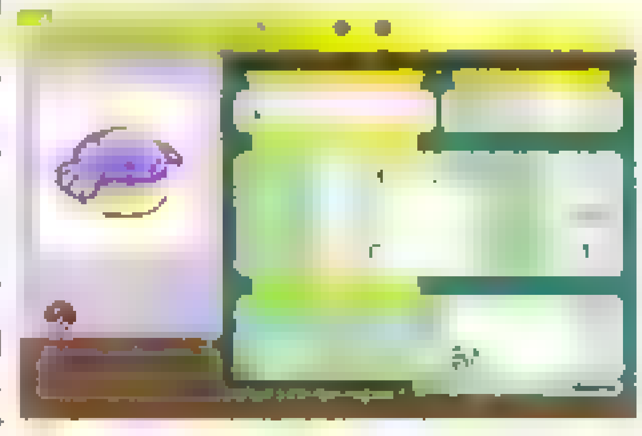
而如果选用旋涡，则是控制住对方不让其换人，防止对手换上飞行系或者浮游／抗一击必杀特性的PM来破坏自身的战术。

双封锁型巨鲸王，可以配压制＋水波动＋睡觉＋梦话，利用招数的附加效果来实现双封锁，这样的练法努力可以分满两防，但造成的伤害太小，而且巨鲸王自身耐久不算很优秀，不是很实用，不过水＋普通的攻击打击面非常优秀。另一种封锁型战术是采用压制＋虚张声势，虚张声势会使对手攻击上升两个阶段，比较危险，适合对付特攻型PM。另一招则可以考虑配挠痒痒＋地震，降低对手攻防后再用地震进行强力攻击；也可以考虑用睡觉恢复，再用本系的喷水来给对手重创。

物攻型巨鲸王，可以配诅咒＋地震＋物攻招数＋辅助招数，因为挠痒痒的效果在对手换下后就消失了，所以用诅咒来进行强物攻比较合适。地震威力巨大，打击面也不错，必备。另一招攻击招可选用压制来麻痹对手；也可以用岩石封锁来降低对手速度从而使得诅咒降低的自身速度抵消，用舍身威力大，尽管有副作用，造成自己的损伤对于HP超多的巨鲸王来说也是无足挂齿；而威力不错又无副作用的报恩也是不错的选择。最后一招可以用睡觉来恢复体力，也可以用超级健忘来增加在特殊方面的耐久，靠吃剩饭来进行恢复。

另一种物攻型巨鲸王，可以配旋涡＋滚动＋变圆，用旋涡压住对手，用变圆来提升自身防御同时增加滚动威力，再用滚动进行强攻。最后一招可以考虑睡觉来进行回复。缺陷在于打击面小，在连续攻击的时候容易被对手打死，万一不命中，累积的滚动威力也就消失了。虽然比较难使用，但成功滚动到最后几发，威力非常巨大，适合喜欢赌运气的朋友选用。

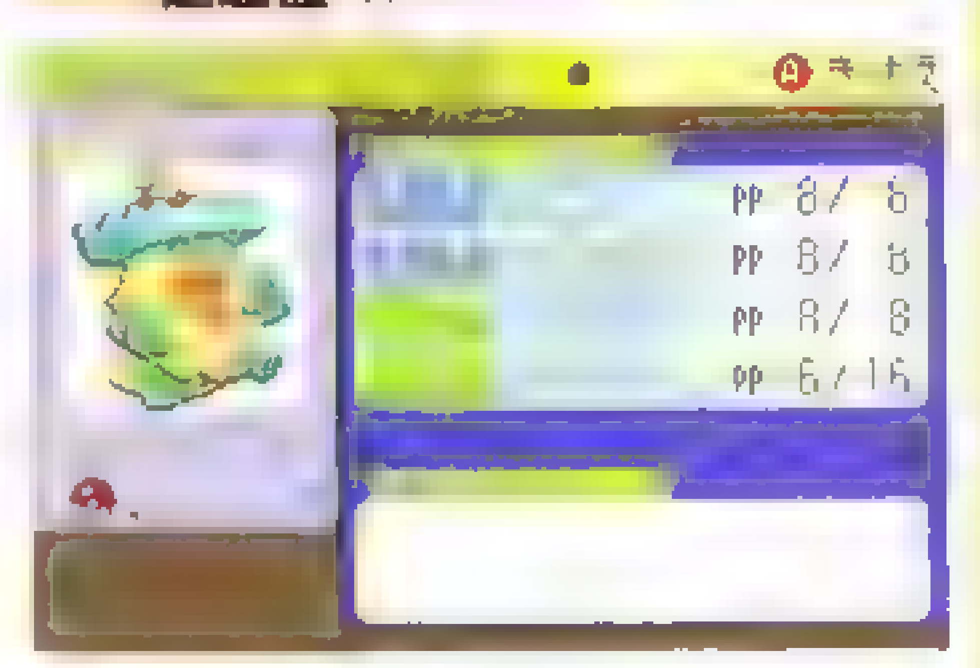
特攻方面，巨鲸王只能学到冰和水系的招数，打击面比较狭隘，不推荐用作纯特攻。另外它能掌握吼叫，用来破坏对手的自我强化／接力也很不错。巨鲸王并没有什么特别适合双打的招数，可以考虑配合雨天队伍，和会"请别打我"的PM一同派上，配合本系、天气以及满血的情况，巨鲸王的喷水威力足足有300，即使分散



成2体攻击，仍旧能给对手的两只PM都造成巨大的伤害。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品皮皮鲸的能力供各位生蛋时参照对比。

莲蓬怪 ルンパッパ



身高：1.5m

体重：55.0kg

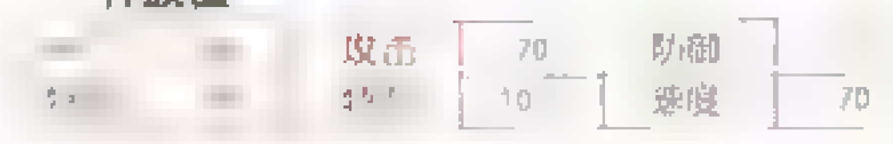
遗传种族：植物，水中（1）

身体的细胞能聚集能量并发射出来，听到活泼的声音就会跳动起来。

莲蓬怪原本就是以高耐久和丰富的招数在PM的对战中占有一席之地，在《绿宝石》推出后，它的特殊方面的攻击面又大大地增加，属于难得的恢复、特殊攻击、打击面都非常优秀的PM。

能力方面

种族值



[illegible]	[illegible]	攻击	70	防御	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	速度	70

各项能力极限值

[illegible]	[illegible]	攻击	282	防御	[illegible]
特攻	306	特防	328	速度	282

莲蓬怪表面上能力很平庸，但拥有超好的属性以及丰富的招数，且在特殊方面没有任何弱点，而且本身特防优秀，耐久很高，是非常好用的PM。

属性为水＋草，受到的攻击效果如下：

效果2倍：毒、飞行、虫；

效果一般：火、冰、草、电、普通、格斗、超能、鬼、岩、龙、恶；

效果减半：钢、地面；

效果1/4：水。

特性为すいすい和あめうけざら，前者轻快在雨天时速度加倍，适合在求雨队伍中用

作速攻；后者接雨盆，在雨天时每回合恢复最大HP的1/16，适合在求雨队伍中用作消耗。

升级所能学到的招数

荷叶蛙 ハスボー		荷叶怪 ハスブレロ
——	おどろかす	おどろかす
03	なきごえ	なきごえ
07	すいとる	すいとる
13	しぜんのちから	しぜんのちから
19	—	ねこだまし
21	しろいきり	—
25	—	みだれひっかき
31	あまごい	みずあそび
37	—	どうぼう
43	メガドレイン	さわぐ
49		ハイドロポンプ
莲帽小童 ルンパッパ		
——：おどろかす		——：なきごえ
——：すいとる		——：しぜんのちから

可以装备的技能机器

01：きあいパンチ　03：みずのはどう
06：どくどく　07：あられ
09：タネマシンガン　10：めざめるパワー
11：にほんばれ　13：れいとうビーム
14：ふぶき　15：はかいこうせん
17：まもる　18：あまごい
19：ギガドレイン　21：やつあたり
22：ソーラービーム　27：おんがえし
31：かわらわり　32：かげぶんしん
42：からげんき　43：ひみつのちから
44：ねむる　45：メロメロ
46：どろぼう　H3：なみのり
H4：かいりき　H5：フラッシュ
H6：いわくだき　H7：たきのぼり
H8：ダイビング

可以从NPC那里学会的技能

いばる　いびき
カウンター　かみなりパンチ
こごえるかぜ　こらえる
すてみタックル　ちきゅうなげ
つるぎのまい　どろかけ
ねごと　のしかかり
ばくれつパンチ　ほのおのパンチ
みがわり　メガトンキック
メガトンパンチ　ものまね
ゆびをふる　れいとうパンチ

遗传技能：

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
甜甜香气 あまいかおり	—	[illegible]	[illegible]	敌人[illegible]一级，在野外[illegible]。	由妙蛙种子 フシギダネ 遗传。
光合作用 こうごうせい	—	—	5	晴天[illegible]恢复最大HP[illegible]2/3，雨天、冰雹、沙尘暴中回复1/4。	由妙蛙种子 フシギダネ 遗传。
挣扎 じたばた	[illegible]	100%	15	威力随着HP减少[illegible]大。	由[illegible] ヒンバス 遗传，等级30级习得。(注：不可进化为美纳斯)
飞叶快刀 はっぱカッター	55	95%	25	容易命中要害。[illegible]	由妙蛙种子 フシギダネ 遗传。
水枪 みずてっぽう	40	100%	25	无特效。	由[illegible](マリル)遗传、[illegible]大多数水系[illegible]遗传。
寄生种子 やどりぎのタネ	—	90%	10	每[illegible]吸取敌人最大[illegible]8，[illegible]对[illegible]无效。	由妙蛙种子 フシギダネ 遗传。

公母比例：♂50%、♀50%；蛋孵化需要步数：3840步。

推荐用法：

遗传时通过妙蛙种子把寄生种子、光合作用和飞叶快刀一并遗传过来，练级和对战都非常实用。尽量选取减攻击加特攻的保守性格。培养时要注意莲帽小童所能学会的招在三个形态时都有很大的区别，选择好进化的时机相当重要。

晴天队伍中的用法：

努力分特殊攻击和耐久，配晴空万里＋光合作用＋太阳光线，是相当简单的用法，尽管在晴天时自身的特性变得毫无用处，但太阳光线可以不用聚气，光合作用的恢复效果也变成75%，最后一招若选择火焰拳为原先的1.5倍威力，获得的优势非常大，而且更关键的是，因为它优秀的属性，原本克制草系的火系攻击对它也只是一般攻击效果，即使是晴天也无法对它造成巨大伤害。不过缺陷在于草＋火的打击面非常小，遇到火系、龙系等PM束手无策；如果选用水系攻击，则本系效果和天气效果相抵消，威力一般，但可以有效地对付火系PM。也可以考虑配冷冻光线来克制龙系。

雨天队伍中的用法：

消耗型莲帽小童：努力全部分配给耐久，特性

选用接雨盆，配求雨+寄生种子，装备饭菜，在使用求雨+寄生种子后，每回合自己的恢复量非常大。后面两招，可以配水系招数，一来是本系；二来由于有天气影响，即使性格不修正特殊攻击，威力也相当可观。也可以配保护来回避对手的攻击，从而进一步增加自己的恢复量。也可以配反击，因为自身弱点集中在物理攻击，当对手使用克制自己的毒、飞行、虫系攻击时，可以通过反击来给对手重创。还可以配替身，替身消耗掉的HP量很快就能全部补回。因为寄生种子对同为植物系的PM无效，还可以考虑保留冷冻光线来打心理战（火焰拳受天气影响威力大减，不做考虑）。这样使用寄生种子的消耗战术非常适合莲蓬怪使用，若对手没有可以自我恢复的方式，坚持8回合就能搞定；不过，缺陷在于寄生种子的效果在对手换人后就失效，但这丝毫不影响莲蓬怪继续消耗对手换上的PM。

速度特攻型莲蓬怪，特性选用轻快，努力分满特殊攻击，速度分适量，尽量保证速度为200左右，从而在雨天时能超越化石翼龙，其余分给耐久。配招求雨+乘浪、高压水枪/闪电拳/冰冻拳/亿万威力吸取/反击（后面四项为四选二）。由于是本系招数而且受天气影响，因此前两招必备，剩余两招可以选取更多的特殊攻击招数来大大增加打击面，而保留反击则是让对手不敢轻易使用克制自己的物理攻击，具体如何选用请自行斟酌。

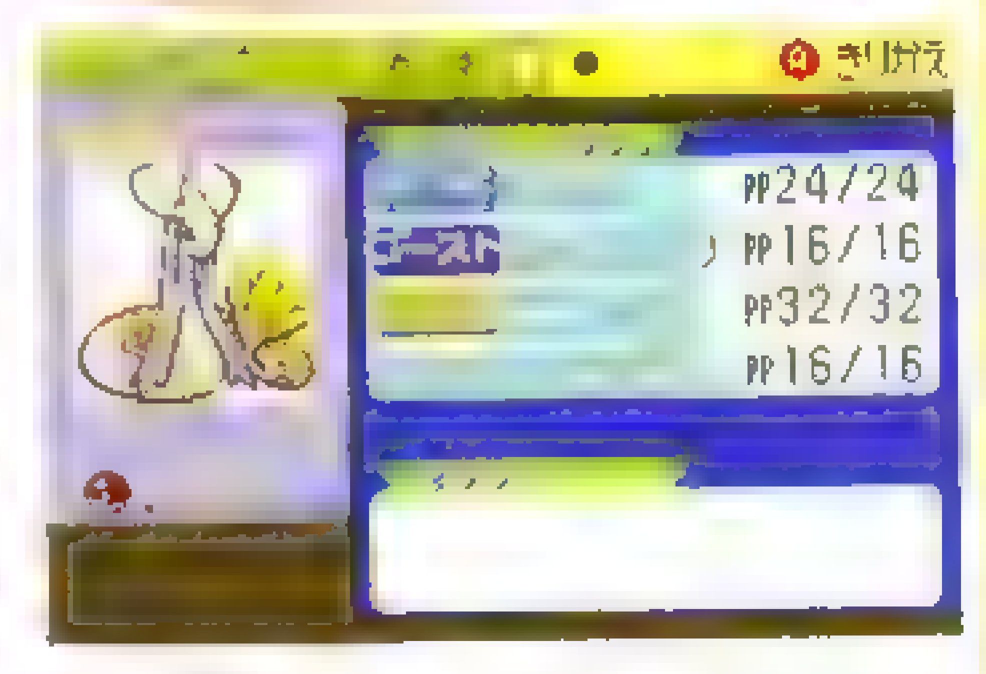
喜欢另类的朋友可以尝试使用物攻型莲蓬怪，努力全部分给耐久，通过剑舞来提升自己的物理攻击，然后采用替身+气合拳+报恩，或者压制+瓦割+光合作用来进行攻击，缺陷在于普通+格斗打不到鬼系PM，打击面小。而且拥有两个特殊攻击属性的莲蓬怪用做纯物攻未免有点大材小用的感觉。

如果双方对战允许使用神兽，能通过海皇牙把天气固定为求雨状态，则可以使用替身+挣扎+气合拳+高压水泵的组合，努力分满物攻，速度加到200左右，HP不要加成4的倍数，别的给耐久。装备光粉使用，因为天气一直为雨天，速度始终非常高。替身没被打掉就使用气合拳进行攻击，HP降到1/16以下时挣扎发动最大威力200，而本系的水系攻击也因为天气效果威力巨大，普通+水的攻击组合打击面也很广。缺陷在于这个战术只能搭配海皇牙使用，若自己求雨，则天气效果结束后战术也就被破坏了。

双打时，莲蓬怪依靠其优秀的耐久，并且受到地震攻击时伤害减半，无论是搭配晴天还是雨天队伍使用都很不错。建议配寄生种子+保护+反击+光合作用，特性选用接雨盆，通过寄生种子和反击给对手造成伤害，晴天时可以靠光合作用恢复体力，雨天时靠保护配合特性和饭菜进行恢复，即使无天气状况每回合的恢复量也相当可观，保护在恢复自己的同时还能配合队友的大爆炸战术，相当灵活。

最后，为大家附上LV5时，没有性格修正也无努力的极品荷叶娃的能力。

美丽龙 ミロカロス



身高：6.2m

体重：162.0kg

遗传种族：水（1）、龙

生活在大湖的水底，火红色的身体非常鲜艳漂亮，是具有平息愤怒的力量的美丽怪兽。

大概可以将美丽龙列为能够正常捕捉的PM中最难获得的吧，捕捉地点随机，进化需要大量特定的种子。对于无法种种子的D卡玩家，1次通关所能获得的种子做成糖果只够使1条笨笨鱼进化成美丽龙。美丽的外表，非常好的能力，而且到100级只需要仅仅60万的经验，想不养她也难啊。

物攻低下，又缺乏物理好招，因此物理方面它完全可以放弃。但HP、特攻特防都非常优秀，而且还能遗传到不少干扰型的招数，非常强劲。

能力方面

种族值

HP	95	攻击	60	防御	79
特攻	100	特防	[illegible]5	速度	8

各项能力极限值

HP	394	攻击	240	防御	282
特攻	[illegible]	特防	[illegible]	速度	[illegible]

属性为水，受到的攻击效果如下：

效果2倍：草、电；

效果一般：普通、地面、格斗、超能、恶、龙、岩石、鬼、飞行、虫、毒；

效果减半：水、火、冰、钢；

特性为ふしぎなうろこ，在异常状态时物理防御加倍，使美丽龙的物理方面的耐久大大提升，这样它的整体耐久就更加出众了。

升级所能学到的招数

—— 水枪（みずでっぽう）
05：缠绕（まきつく）
10：玩水（みずあそび）
15：新陈代谢（リフレッシュ）
20：水波动（みずのはどう）
25：龙卷风（たつまき）
30 自我再生（じこさいせい）
35：求雨（あまごい）
40：高压水泵（ハイドロポンプ）
45 魅惑（メロメロ）
50：神秘守护（しんぴのまもり）

注：若不进化成美丽龙，在30级时可学会挣扎（じたばた）

可以装备的技能机器

03：みずのはどう	06：どくどく
07：あられ	10 めざめるパワ
13：れいとうビーム	14：ふぶき
15：はかいこうせん	17 まもる
18：あまごい	20：しんぴのまもり
21：やつあたり	23：アイアンテール
27：おんがえし	32：かげぶんしん
42 からげんき	43 ひみつのちから
44 ねむる	45．メロメロ
H3 なみのり	H7 たきのぼり
H8 ダイビング	

可以从NPC那里学会的技能

いばる	いびき
こごえるかぜ	こらえる
じこあんじ	すてみタックル
スピードスター	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね

遗传技能：

技能名称	威力	命中率	PP	效果	遗传
怪异光线 あやしいひかり		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
催眠术 さいみんじゅつ		60%	20	敌睡眠。	[illegible]ニョロモ[illegible]
[illegible] どろあそび		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
光之壁 ひかりのかべ		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]装16号技能机器，但是[illegible]
[illegible] ミラーコート		[illegible]	[illegible]	[illegible]敌人，必定后出。	[illegible]
龙之息 りゅうのいぶき	60	100%	20	30%机率敌麻痹。	和云雀（チルタリス）遗传。

公母比例：♂ 50%、♀ 50%；蛋孵化需要步数：5120步。

推荐用法：

怪异光线、催眠术、龙之息这三个招数都非常有用，可惜一个招数只能同时遗传到其中之一，非常遗憾，培养时先要决定使用其中的哪一招。因为美丽龙使用的招数主要为特殊攻击，因此尽量选择减攻加特攻的保守性格。

《绿宝石》推出后，所有PM都能使用睡觉梦话的组合，而美丽龙的特性决定了它使用睡觉梦话这一组合的绝对优势。它本身在特殊方面的耐久优秀，在睡觉时，物理防御又加倍，整体耐久超群，因此完全可以将努力分满特殊攻击，别的分给耐久，采用睡觉＋梦话＋乘浪＋冷冻光线的组合进行强特攻。也可以选用龙之息＋水波动，靠招数的附加效果在攻击的同时对对手进行封锁，而且水＋龙的攻击组合对除宝弟外所有PM都没有减半或者无效的情况发生，遇到草系、电系PM的对手也可以立即换下，这样的美丽龙在耐久、攻击、恢复方面都非常

优秀，而睡觉时依靠加倍的物理防御，甚至可以当作物理盾牌来使用，相当难缠。

另外比较常用的特攻型美丽龙，努力分满防御和特殊攻击，配乘浪 高压水泵＋冷冻光线＋自我再生＋辅助招，属于耐久好且进攻、恢复、干扰并行的强力PM。因为自身弱点都为特殊攻击，最后一招可以考虑配镜面反射来对付草、电系的攻击；也可以考虑配催眠术／怪异光线来对对手进行干扰；也可以配光墙 神秘守护来为全队服务；还可以配龙之息来进一步增加打击面并且附加30％的麻痹效果。另外也可以配龙之息＋虚张声势＋乘浪＋自我再生，靠混乱＋麻痹进行双封锁，无奈怪异光线和龙之息无法同时遗传，所以有着极大的缺点：虚张声势能使对手攻击上升两阶段，对物理攻击型的对手要小心使用，万一对手过早地解除混乱状态或者混乱中屡次成功攻击，会使自己处于被动。上述配招各有优势，如何使用还请根据队伍情况决定。

美丽龙可以使用的攻击组合还有虚张声势＋自我暗示、替身，挣扎等，但这些都是物理攻击的组合，美丽龙物理攻击低下，除了普通系的攻击招数外，只能学得命中可靠的钢铁之尾，打击面和威力都非常狭隘，速度也不优秀，而美丽龙并不适合此类战术，就不做详细介绍了，喜欢出奇制胜的朋友可以试试。

能够严重威胁到美丽龙生存的PM中，最恐怖的是电珠皮卡丘的高压电击和特攻型椰蛋树的太阳光线，切忌和此类对手硬拼，即使用镜像之衣成功反死对手，也会在来不及恢复的情况下被对手的下一只PM打死，不值得。另外遇到使用睡觉＋梦话＋一击必杀的对手也是立即换下为好，万一被一击必杀，就损失惨重了。

最后，附上LV5时无性格修正无努力的极品笨笨鱼的能力供各位生蛋时参照对比。

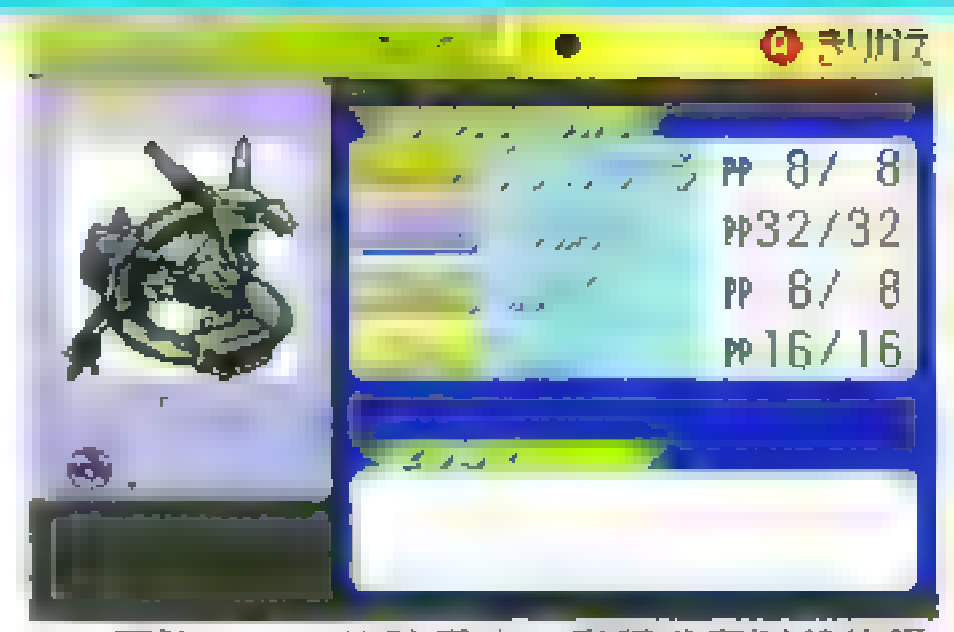
裂空神龙 レックウザ

高：7.0m

体重：206.5kg

遗传类型：未知类

在空中飞行了几千万年，栖在云层里吃空气中的尘和水，至今不被人发觉。



因为ミクリ的队伍中，暴鲤龙在以前的研究中已经介绍过了，因此这次就破例将《绿宝石》的主题神兽——裂空神龙也放入研究中来，给大家介绍一下这只传说中的天空之王。因为它过于强大，在正式的对战中（如战斗塔，日本正式的PM对战比赛等）都禁止使用。但对战双方都同意的情况下来场神兽战还是很有乐趣的。

能力方面

种族值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

各项能力极限值

[illegible]	[illegible]	[illegible]	306	[illegible]	317

个体总值与露琪亚、凤凰、超梦并列为全PM之首，相比之下，裂空神龙的两项攻击更是令人惊谱，耐久也算可以，不愧为最强的神兽之一。

属性为龙＋飞行，受到的攻击效果如下：

效果4倍：冰；

效果2倍：龙、岩石

效果一般：普通、电、毒、飞、超能、鬼、恶、钢，

效果减半：水、火、格斗、虫；

效果1／4：草；

无效：地面。

特性为エアロック，即天气锁，在场上时使天气影响消失，用来破坏对手的雨天、晴天、沙尘天气队伍的战术非常好。而神兽战中，则能够破坏海皇牙的求雨和古拉顿的放晴特性。

升级所能学到的招数

—：龙卷风（たつまき）
05：鬼脸（こわいかお）
15：原始力量（げんしのちから）
20：龙爪（ドラゴンクロー）
30：龙舞（りゅうのまい）
35：咬碎（かみくだく）
45：飞天（そらをとぶ）
50：睡觉（ねむる）
60：神速（しんそく）

65：逆鳞（げきりん）
75：破坏光线（はかいこうせん）

因为正常情况捕捉到就是70级，因此70级以前的招数只能通过回忆学会。

可以装备的技能机器

02：ドラゴンクロー	03：みずのはどう
05：ほえる	06：どくどく
08：ビルドアップ	10：めざめるパワー
11：にほんばれ	13：れいとうビーム
14：ふぶき	15：はかいこうせん
17：まもる	18：あまごい
21：やつあたり	22：ソーラービーム
23：アイアンテール	24：10まんボルト
25：かみなり	26：じしん
27：おんがえし	31：かわらわり
32：かげぶんしん	34：でんげきは
35：かえんほうしゃ	37：すなあらし
38：だいもんじ	40：つばめがえし
42：からげんき	43：ひみつのちから
44：ねむる	50：オーバーヒート
H2：そらをとぶ	H3：なみのり
H4：かいりき	H6：いわくだき
H7：たきのぼり	H8：ダイビング

可以从NPC那里学会的技能

いばる	いびき
いわなだれ	こごえるかぜ
こらえる	じこあんじ
すてみタックル	スピードスター
でんじは	どろかけ
ねごと	のしかかり
みがわり	ものまね
れんぞくぎり	

遗传技能：无；公母比例：无性别。

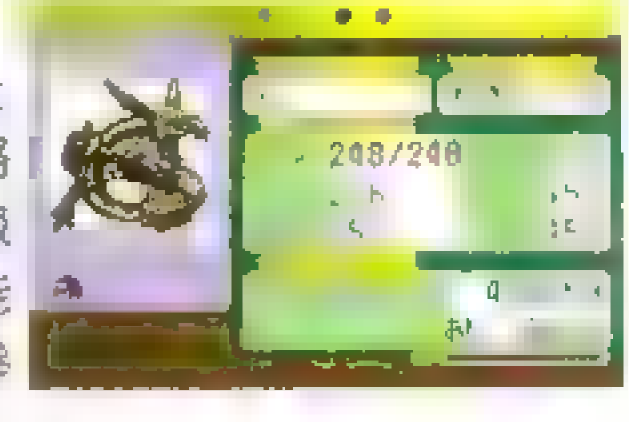
推荐用法：

强力物攻型裂空神龙，性格选取减特攻加物攻，努力分满物攻，速度控制在266左右，剩余分给HP，保证在龙舞一次后速度能超越绝大多数的PM。配招首选龙舞，剩余3招根据队伍需要选取3个强力物攻招数。瓦割威力不理想，但可以用来对付克制自己的冰系、岩石系及本系PM；地震威力巨大，燕返是本系，打击面和威力都不错，值得选用；蹋方拥有30%的害怕效果，而且打击面广；原始力量有着非常好的附加效果。如何取舍，还请自行斟酌。

双刀型裂空神龙，努力分满特殊攻击，速度控制在266左右，剩余分给HP或者物理攻击，靠龙舞提升自身速度和物理攻击，再选用强力特殊攻击招数进行强攻。此类裂空神龙的用法相当灵活，建议多准备些机器和心之鳞片/蘑菇来更改招数。配蹋方对付凤凰，露琪亚；配咬碎对付超梦、梦幻；配冷冻光线对付对方的裂空神龙、古拉顿……推荐采用地震+冰冻光、龙爪+火焰放射等打击面广泛的攻击组合。

裂空神龙的在剧场版中的对手是迪奥西斯，迪奥西斯在《绿宝石》版中速度超高，耐久超低，被裂空神龙一个神速就能搞定。而《叶绿》版的防御型迪奥西斯因为HP低，在裂空神龙威力巨大的咬碎面前也难以发挥其实力。因为裂空神龙太过强大，不推荐使用虚张声势+自我暗示、电磁波+虚张声势、睡觉+梦话等战术，因为这样会大大降低裂空神龙的打击面，不值得。裂空神龙有着被冰系4倍克制的致命弱点，除非经过多次强化，否则难以控场，切忌和克制自己的对手纠缠。

冲关时，建议选用特攻型裂空神龙，配火焰喷射+咬碎+龙爪+10万伏特，龙加火的攻击打击面广，攻击任何PM都没有减半情况发生，而且龙爪作为本系招数，威力巨大；咬碎威力不错，而且能有效克制特防较高的超能系和鬼系；而10万伏特则是为了对付最终BOSS ミクリ的水系大军。



最后，附上LV70时无性格修正无努力的极品裂空神龙的能力，仅供各位参考。

本次详细分析就为大家讲解到这里，不知大家又学会了多少？另外，文中有些地方需要在最后特别说明一下：

1.各项能力极限值为个体满，性格修正，努力值满的情况下的能力值；

2.一为怪物的初始招数；

3.各极品怪物幼体时的能力中，有性格修正的话，能力提升乘1.1，削减的乘0.9即可；

4.具体如何使用，还是看各位的爱好以及实战队伍安排的需要决定，以上内容仅供参考；

5.祝大家新的一年玩得快乐；祝NDS版的《钻石·珍珠》早日发售并带给大家更多的惊喜。

※因为《绿宝石》的推出，之前刊登的PM研究有许多的改进，欢迎大家来PM525论坛一起探讨。地址：http://pm525.onlinecq.com

文 上海苹果 编 马修

《机动战士高达SEED DESTINY》

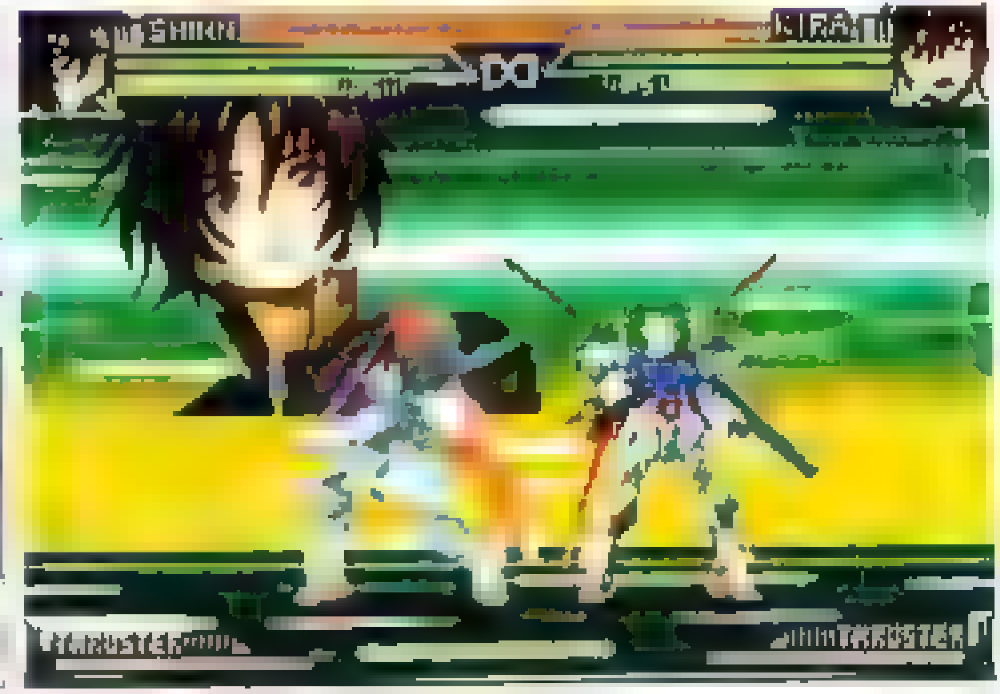
挑战模式连续技大泄露

马修：作为“《高达》对战系列”最新作，《DESTINY》在各方面都大大超越了前作。连续技方面也作了很大的调整，本作的连续技更加强调熟练操作和战斗时的精彩漂亮。在模式选项中，CHALLENGE MODE就是考验玩家的连续技掌握程度及操作熟练程度的，但难度相当大。还好，上海苹果玩友弄到了挑战模式连续技的全部考题并泄露出来给大家，这下各位想熟练掌握连续技就不用在挑战模式里受熬煎了，照着本次泄露的连续技在练习模式中舒舒服服地练习吧

闲言少叙，该说的马老板都替俺苹果说了，接下来就给大家展现全部连续技了。以下连续技以角色在左为准。另外，连续技中标有括号，如↓L(5HIT)，意思是用↓L来构成5HIT的必杀，文中有很多处，具体的还要大家实际体会。

空战型脉动高达（フォースインパルスガンダム）

1	用任意招数打出一个3HIT的连续技
2	→B>B>→B>→A
3	B、↓B ↓→B
4	空中↓B>空中↓→→B
5	↓→B>空中←B
6	发动SEED模式>↓B>↓B>↓B>B>↓L
7	空中↓→B（3HIT)>空中L>B
8	用任意招数打出一个15HIT的连续技
9	空中↓B>空中↓→B(3HIT)>B>B>B>→→B>B>→+L>发动SEED模式>↓B>↓B>B>↓L(5HIT)
10	发动SEED模式后空中↓B>→B>B>B 空中B>空中L>B>↓L

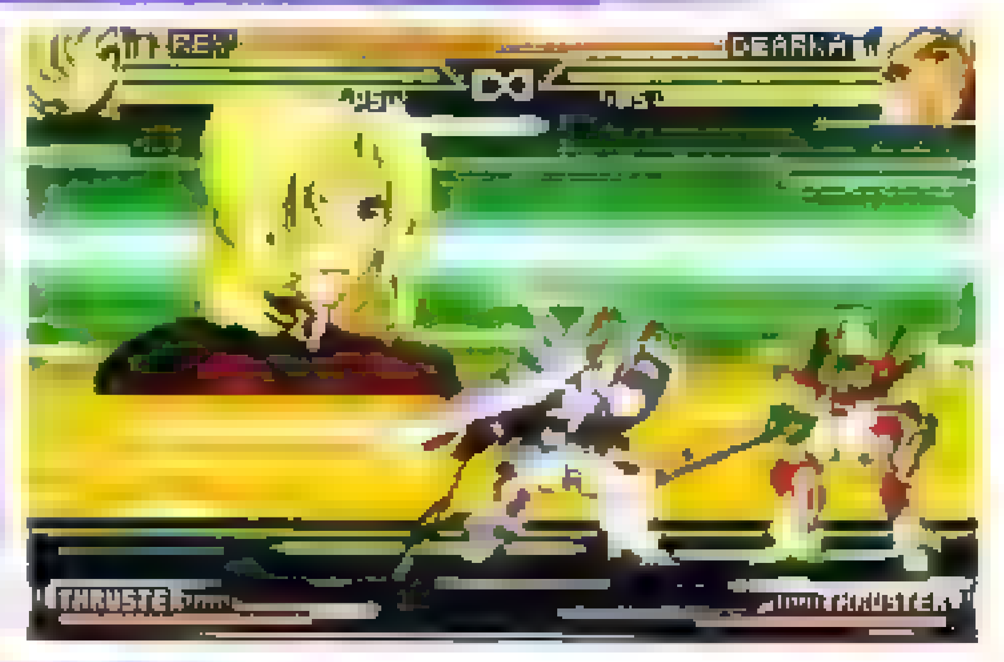


炮战型扎古勇士（ガナーザクウォーリア）

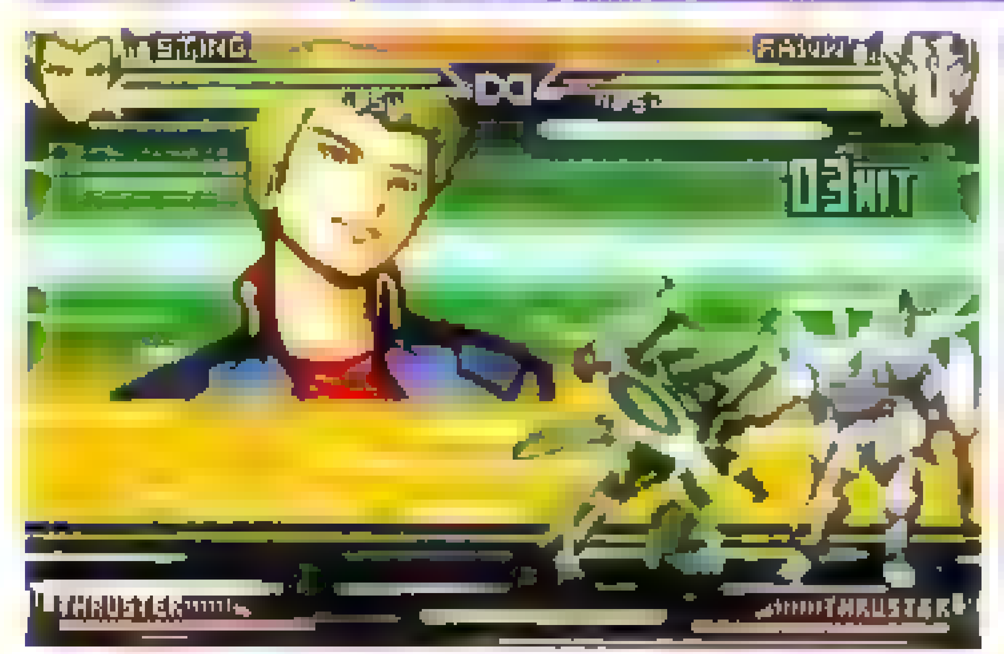
1	→B> B>L(3HIT)
2	空中B>↓B>↓B>←↓B
3	发动SEED模式后B>B>→B>→B>↓L
4	空中↓B>B>B>→B>→B>→B(2HIT)>→L
5	用任意招数打出一个20HIT的连续技
6	在空中未落地前用↓B连续踩敌5下
7	B B →B> →B>L(3HIT)>发动SEED模式>↓L
8	→ B>← B>空中→ B>→L(1HIT)>发动SEED模式>空中→ B>空中 B>↓L
9	在空中未落地前用↓B连续踩敌8下
10	用任意招数打出一个38HIT的连续技

扎古幻影·焰（ブレイズザクファントム）

1	用任意招数打出一个3HIT的连续技
2	L>L
3	↓A(2HIT)>L
4	空中 B> B>B(1HIT后, B>L
5	发动SEED模式后，L（18HIT L
6	在空中未落地前用，B连续踩敌5下
7	空中A>空中B>↓B>，B>B>B L
8	发动SEED模式后↓A(2HIT)>↓B>，L(18HIT)
9	用任意招数打出一个28HIT的连续技
10	L>， ·B>空中L>L>发动SEED模式>空中L · L



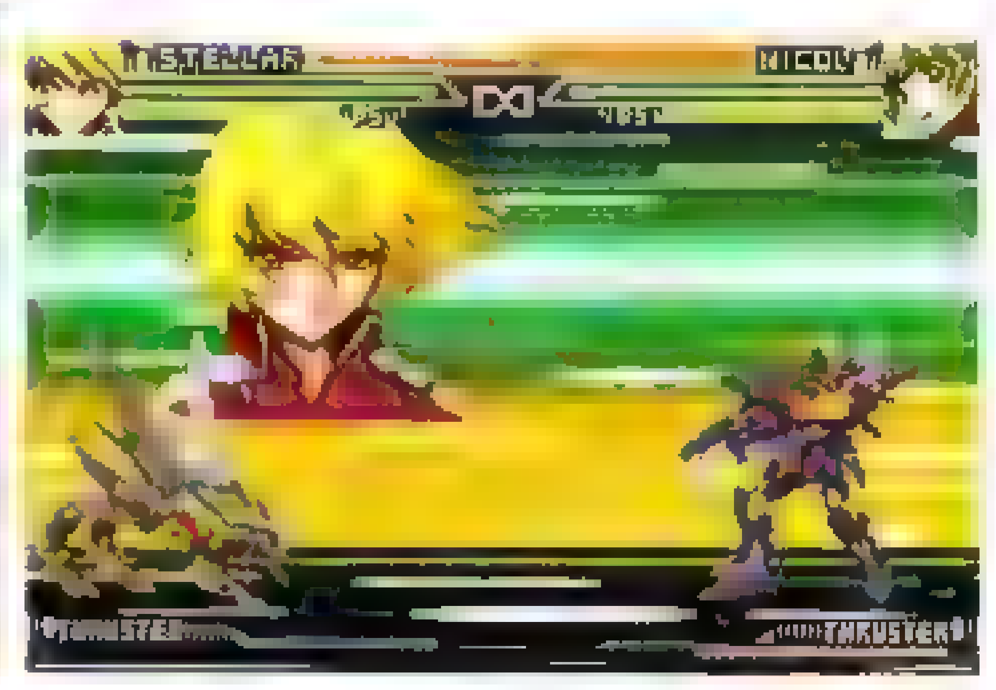
混沌高达（カオスガンダム）



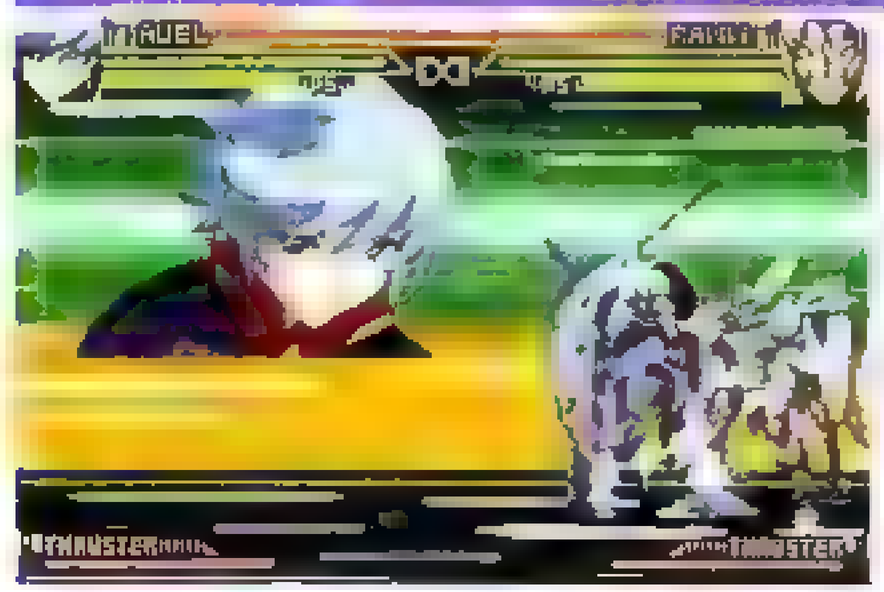
1	空中B（4HIT）
2	B B B> A
3	空中，L(2HIT)>↓B>，B>，B
4	发动SEED模式后，·B(2HIT) ，L
5	用任意招数打出一个25HIT的连续技
6	B>B> ·B>B>B(2HIT)>空中A（3HIT）
7	空中L（4HIT）>空中L（4HIT）
8	空中，A（2HIT）>空中，A（2HIT）> ·A> ·A
9	·B>B> ·B>L(3HIT)>发动SEED模式>空中L (4HIT)>↓ ·B(2HIT)>，L
10	用任意招数打出一个39HIT的连续技

盖亚高达（ガイアガンダム）

1	·B B B A
2	空中B>，B>，B> ，B
3	变形后A（3HIT)> ·A
4	变形后 ·B>B(2HIT)>B
5	发动SEED模式后↓B>↓B>↓L
6	·B>B>B>空中 B
7	B B A 发动SEED模式 B B ，(12HIT)
8	变形后 B B 2HIT，B B(3HIT) B ·A
9	用任意招数打出一个39HIT的连续技
10	发动SEED模式变形后 B B(2HIT) B L ·B(8HIT) (8HIT) B 空中 B(8HIT) 空中B (8HIT) 空中B

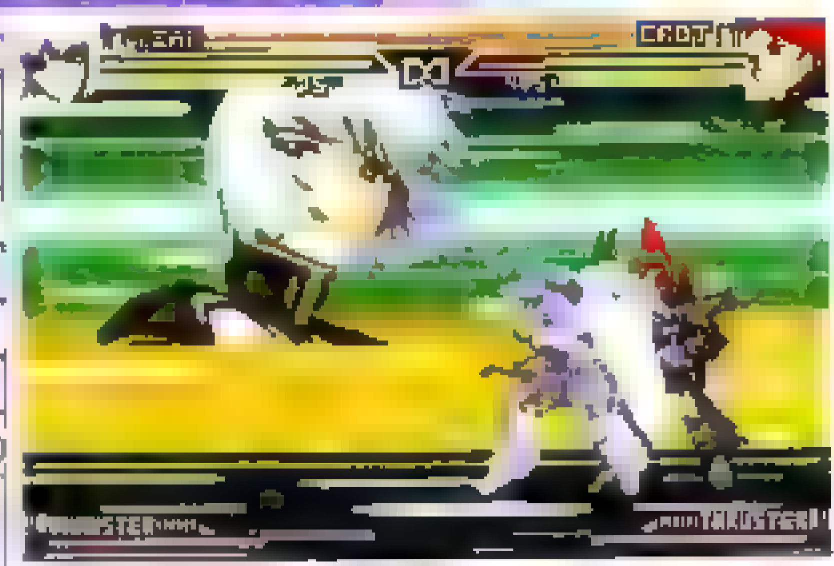


深渊高达（アビスガンダム）



1	空中B ，B
2	B B B A(4HIT)
3	，B(2HIT) B
4	A(4HIT)B B B
5	发动SEED模式后B B B L
6	用任意招数打出一个19HIT的连续技
7	B B B L后A（2HIT）
8	A(2HIT) 空中 A(4HIT) B B B
9	发动SEED模式后B B B L后A(2HIT) 空中L ，L
10	用任意招数打出一个25HIT的连续技

扎古幻影·斩(スラッシュザクファントム)



1	·B>B>B
2	←B>空中B>空中L (3HIT)
3	空中↓B>↓B>B>L(3HIT)
4	发动SEED模式后↓L(12HIT)>L(3HIT)
5	·L>↑B>发动SEED模式>↓L(12HIT)
6	空中↓B>↓B>↓B>B>← B>空中B>空中L (3HIT)
7	用任意招数打出一个18HIT的连续技
8	发动SEED模式后空中B>↓B>B>↓L(12HIT B 空中B 空中 3HIT)
9	空中↓B>→B>B>L (1HIT)>发动SEED模式>↓L(12HIT)> B 空中B>空中L (3HIT)
10	L ↑B 发动SEED模式 B 空中B 空中L (3HIT) L(12HIT) B 空中B 空中L (3HIT)

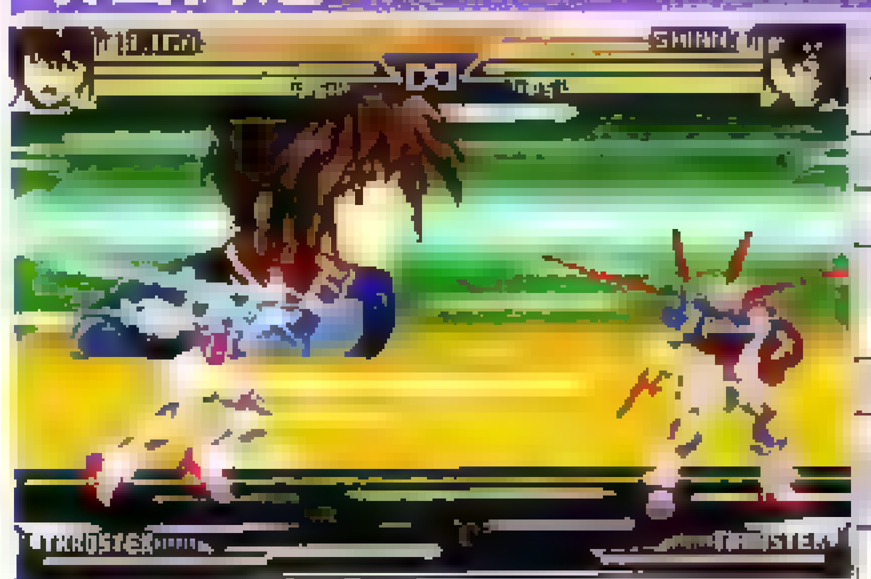
剑装型脉动高达(ソードインパルスガンダム)

1	L L
2	B B B> L L
3	发动SEED模式后 ·B>B>B>↓L
4	用任意招数打出一个9HIT的连续技
5	B后B押>L>L>L>发动SEED模式>↓L
6	· B 空中↓B (3HIT)
7	利用空中L的防反技反击对手的攻击
8	B B>· B>空中↓B (1HIT)>空中· B> ·L>
9	空中 L (1HIT) ↓B>B>B> ·L>发动SEED模式 L L
10	L L 发动SEED模式 B 空中 B 空中· B>↓L> 空中 B 空中 B B 空中↓B 3HIT) 空中 L(3HIT)

地战型脉动高达(ブラストインパルスガンダム)

1	→A>L(4HIT)
2	B>B>B>L(4HIT)
3	←B蓄力蓄到最大>L(4HIT)
4	B(2HIT) 空中 B 空中L
5	发动SEED模式后↓A (4HIT)>→A L (26HIT)
6	B>B ·A>L(4HIT)>发动SEED模式 B B B L 4HIT
7	↓A(4HIT) 空中B
8	↓A (4HIT) ·A> ·A>L (4HIT)>发动SEED模式 ·A>↓L (26HIT)
9	←B蓄力蓄到最大>发动SEED模式>↓→B(2HIT)> 空中←B>空中L (6HIT)>空中←B>↓L (26HIT)
10	自创一个43HIT的连续技

攻击高达(ストライクガンダム)

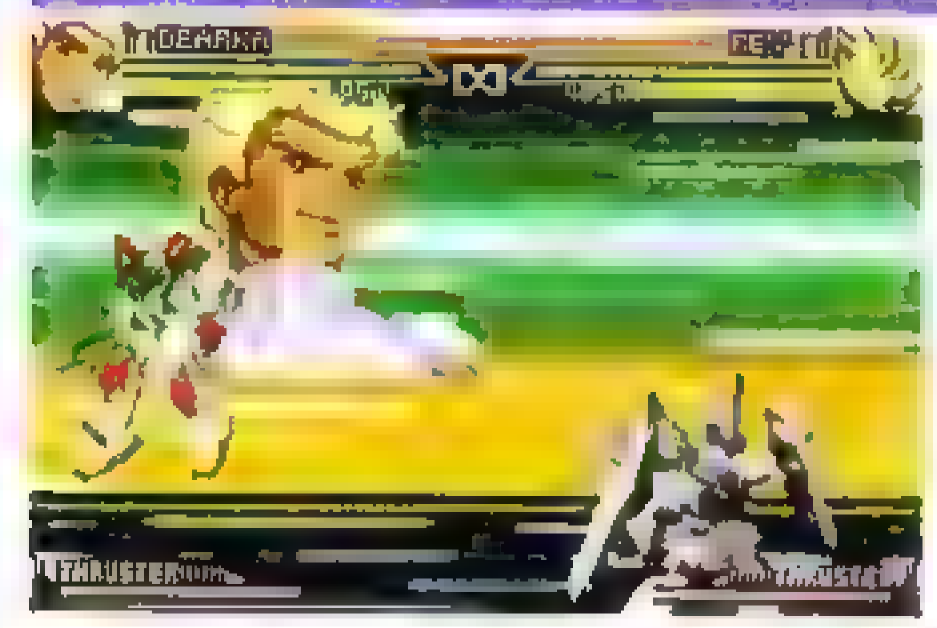


1	自创一个3HIT的连续技
2	B B B> ·A
3	↓B ↓B B B空中L(2HIT)
4	发动SEED模式后↓L>空中 B 空中L (2HIT)
5	用任意招数打出一个9HIT的连续技
6	L (4HIT)> B>B>←↓B
7	. B>空中L (2HIT)>B>B>B>B
8	用任意招数打出一个12HIT的连续技
9	发动SEED模式后空中 B B B B> B B> B L B 空中B 空中L 2HIT
10	用任意招数打出一个20HIT的连续技

圣盾高达（イージスガンダム）

1	L（10HIT）
2	·B>B> B(3HIT)>L(10HIT)
3	发动SEED模式后：B>B>B(1HIT)>↓L(12HIT)
4	L（10HIT）> ·L(9HIT)
5	空中B>，B>B>B(2HIT)>空中B> ·L(9HIT)
6	空中L（4HIT)>空中→L（9HIT）
7	空中B>空中←B（1HIT)>↓B
8	B> ·B>，B·B> B>，B>> ，B(3HIT)
9	·B>B>←B(3HIT)>L(9HIT)>发动SEED模式> ，B>B>←B(3HIT)>L(10HIT)
10	用任意招数打出一个35HIT的连续技

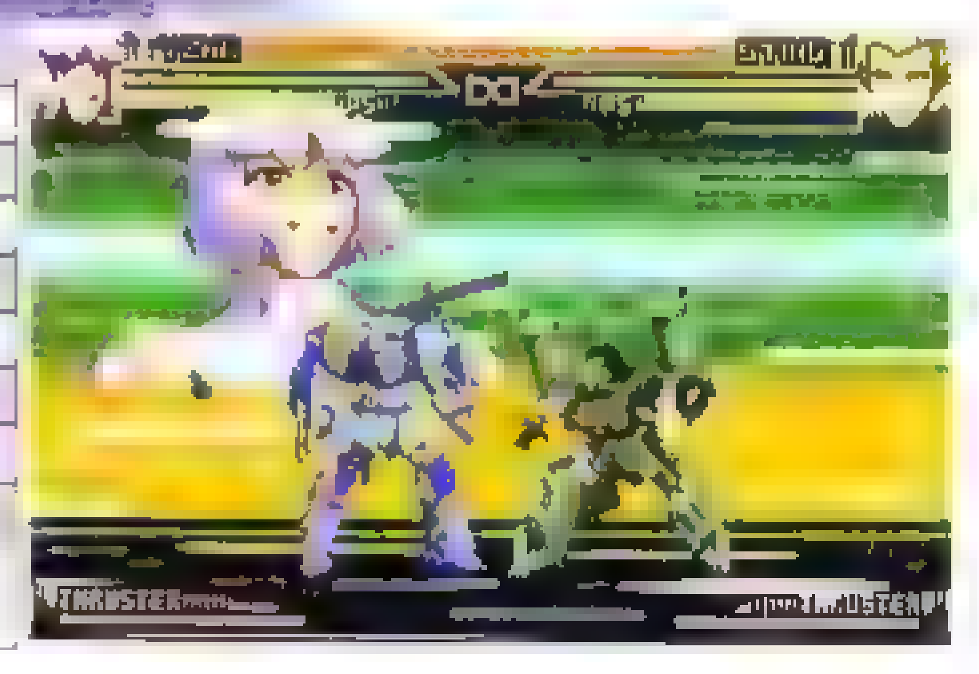
暴风高达（バスターガンダム）



1	A> ·A>L
2	B B> ·B>L
3	空中↓A(3HIT)>空中L(3HIT)
4	在未落地前用↓A攻击敌人4下
5	空中↓A(3HIT)>A>→A>L
6	↓B>，B>↓B>A> ·A>L
7	发动SEED模式后空中↓A(3HIT)>↓L(11HIT)
8	，B>A>↓B>A
9	空中↓A(3HIT)>空中，A(3HIT)
10	用任意招数打出一个20HIT的连续技

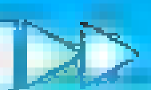
决斗高达（デュエルガンダム）

1	·B·B·B> ·A
2	空中B>，B>空中B
3	→L>L(2HIT)
4	发动SEED模式后 ·A>B>，L(9HIT)
5	→B>B>B>L(2HIT)>发动SEED模式>L(2HIT)
6	空中←B>L(2HIT)>，B>空中B
7	用任意招数打出一个17HIT的连续技
8	空中，A(2HIT)> ·L>空中B
9	空中，A(2HIT)>空中B>→B>B>↓B>空中B
10	空中B> ·B>B>B>L(2HIT)>发动SEED模式>空中 B>L(2HIT)>↓B>空中B



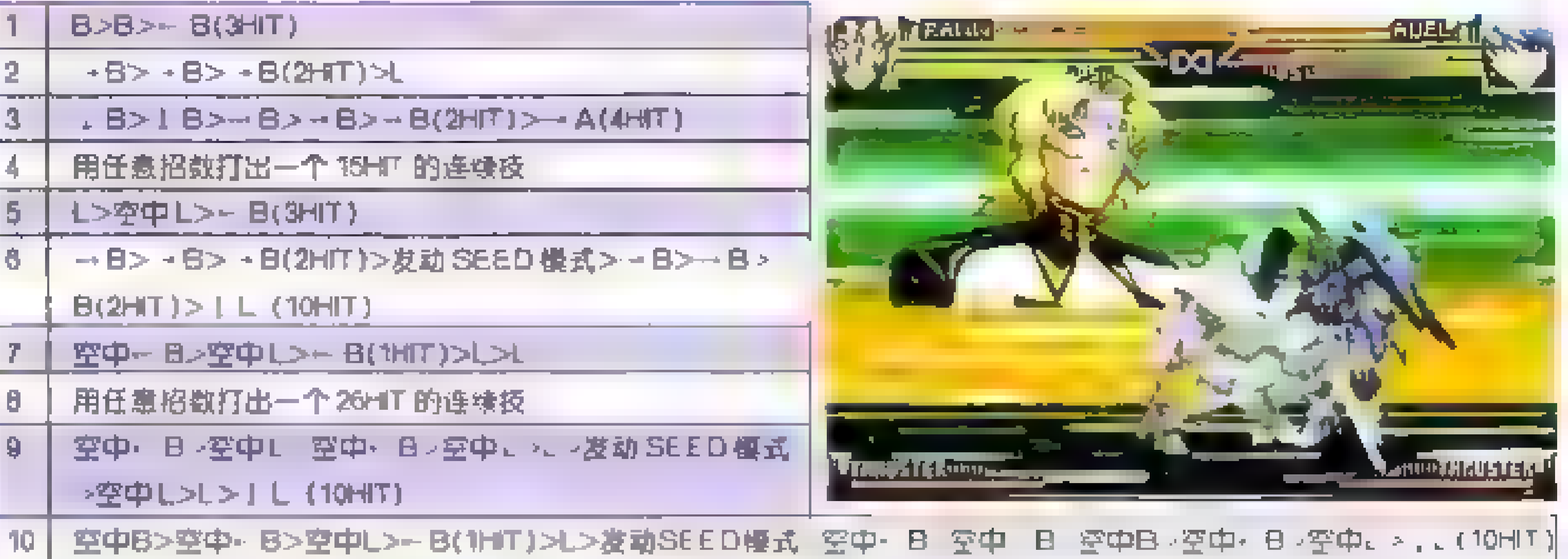
迅雷高达（ブリッツガンダム）

1	B·B· ·B· ·A
2	· B>空中 B>空中 A
3	L>B>→B>A(3HIT)
4	A(3HIT)>↓A(3HIT)>A(3HIT)>A(3HIT)>
5	自创一个13HIT的连续技
6	，A(3HIT)> ·B>L
7	A(3HIT>，B>，B>↓B>B>· B>空中B>空中· B
8	·B B B>发动SEED模式> B B> B> ·B B ·B
9	· B>空中· B>空中、空中 B 空中· B>空中、空中 · B>空中 ·A
10	用任意招数打出一个26HIT的连续技



精古（シゲー）

1	B>B>← B(3HIT)
2	→B> →B> →B(2HIT)>L
3	↓B>↓B>→B>→B>→B(2HIT)>→A(4HIT)
4	用任意招数打出一个 15HIT 的连续技
5	L>空中L>← B(3HIT)
6	→B> →B> →B(2HIT)>发动 SEED 模式>→B>→B>B(2HIT)>↓L（10HIT）
7	空中← B>空中L>← B(1HIT)>L>L
8	用任意招数打出一个 26HIT 的连续技
9	空中· B>空中L 空中· B>空中L >L>发动 SEED 模式>空中L>L>↓L（10HIT）
10	空中B>空中· B>空中L>← B(1HIT)>L>发动SEED模式 空中· B 空中 B 空中B>空中· B>空中L >↓L（10HIT）

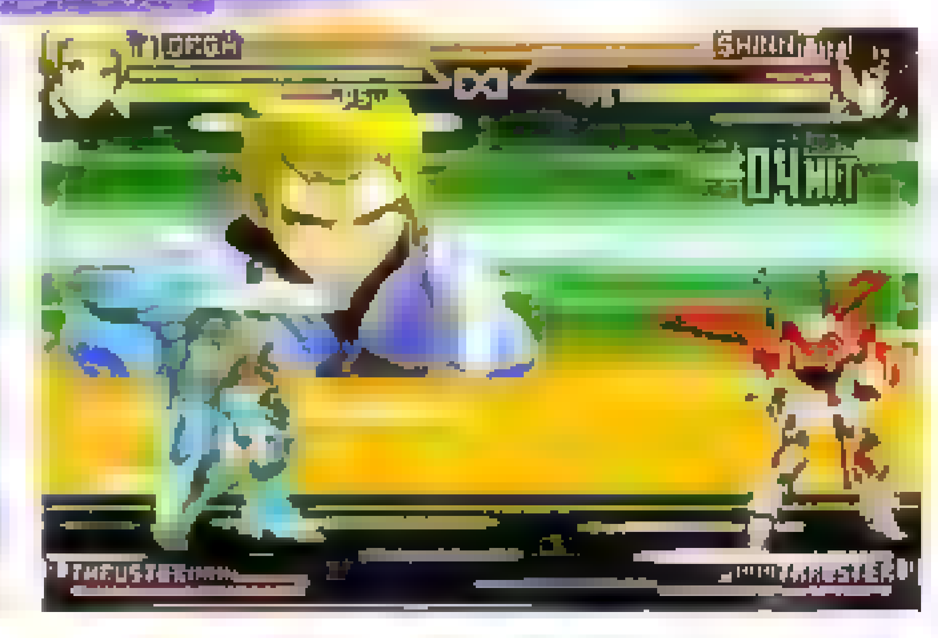


暗袭高达（レイダーガンダム）

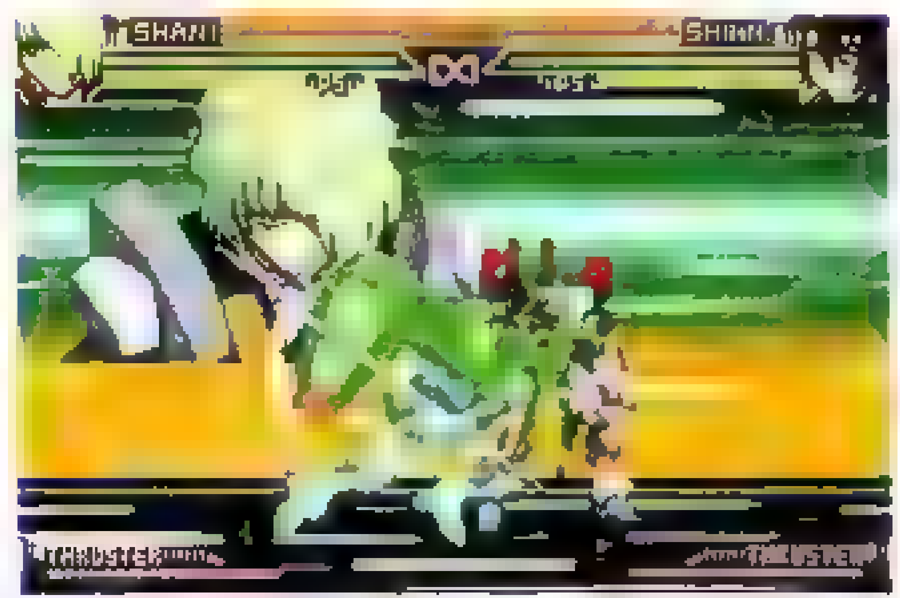
1	↓B L
2	B B B L
3	空中· B 空中L（8HIT）
4	空中L（9HIT > B
5	B ↓B 空中 B
6	发动 SEED 模式后空中B>B>B>→B>↓L
7	在空中用L连续攻击敌8下
8	空中L后↓（7HIT）>B>→B> →B
9	→B 空中 B 空中L（9HIT） ↓B L
10	用任意招数打出一个 38HIT 的连续技

灾难高达（カラミティガンダム）

1	↓B ↓B B
2	A L 4HIT）
3	B L（4HIT）
4	发动 SEED 模式后空中B>B>↓L(8HIT)
5	L 4HIT ↓B>↓B ↓B B
6	用任意招数打出一个 15HIT 的连续技
7	空中← B>空中 →A>→A>L(4HIT)
8	空中← B>空中→A>空中← B>→A> B →A
9	空中· B>空中 →A>→A>发动SEED模式 A>↓L(7HIT)
10	用任意招数打出一个 20HIT 的连续技



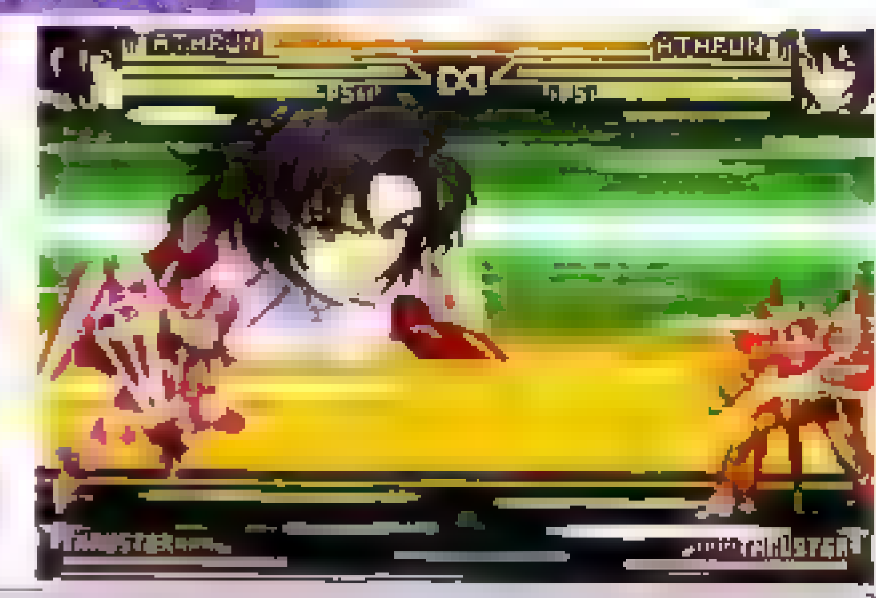
禁断高达（フォビドゥンガンダム）



1	B B B
2	空中B · B
3	L（2HIT）> →B
4	L（8HIT） 空中B
5	→B>B>L(8HIT)>空中B>← B
6	发动 SEED 模式后↓L(5HIT)>(2HIT)后↓>(32HIT)
7	L(7HIT)>发动 SEED 模式>L(8HIT)>空中B
8	L(8HIT)>空中B>↓>空中B
9	L(8HIT)>空中B>空中L(8HIT)
10	用任意招数打出一个 44HIT 的连续技

正义高达（ジャスティスガンダム）

1	·B>B>→B>L
2	↓→B(4HIT)>空中B
3	发动SEED模式后空中→A>↓L(6HIT)
4	空中，B›，B› B› ，B
5	空中，B›，B B›B(4HIT)›空中· B›空中 ·A
6	用任意招数打出一个12HIT的连续技
7	发动SEED模式后空中 ·A›空中，B›，B› ·B B›B(3HIT)>，L(6HIT)
8	·B>B> →B>L(1HIT)>发动SEED模式>空中→B ， ·B(4HIT)>空中← B>空中L(2HIT)
9	空中→A>空中↓B>↓B>空中B>空中，B ·B B›B(3HIT) 发动SEED模式 空中B 空中，B B B B(3HIT ›，L(6HIT)
10	用任意招数打出一个27HIT的连续技



自由高达（フリーダムガンダム）

1	·B›B> ·A L
2	·B ·B B 空中· B 空中L(4HIT)
3	发动SEED模式后 →B›B>→B>↓L (32HIT)
4	B B› A L 4HIT 发动SEED模式 B B› B ↓4HIT
5	用任意招数打出一个42HIT的连续技
6	空中↓B>空中→A>→B>B> ·B> ·A
7	发动SEED模式后 ·B>B›B›空中B>空中← B>空中← B>↓L (32HIT)
8	·A>L(4HIT)>发动SEED模式> ·A>↓L (32HIT)
9	→B>B›B>空中B>空中← B>空中B>空中· B›空中B 空中 B>空中L (4HIT)
10	用任意招数打出一个50HIT的连续技

红色异端高达（ガンダムアストレイレッドフレーム）

1	· › L
2	B B B
3	·B> ·B>→B(2HIT)>L(1HIT)
4	↓B>，B>↓B>· ↓ 空中B
5	发动SEED模式后 ·B> ·B> →L>↓L(8HIT)>A ›A (1HIT)
6	用任意招数打出 个19HIT的连续技
7	空中 B› L 空中 B
8	空中B› B› ·B› ·L 空中B 空中· B
9	发动SEED模式后，L(8HIT) ›A ›A(1HIT，›L(2HIT)
10	用任意招数打出 ·个20HIT的连续技

救世主高达（セイバーガンダム）

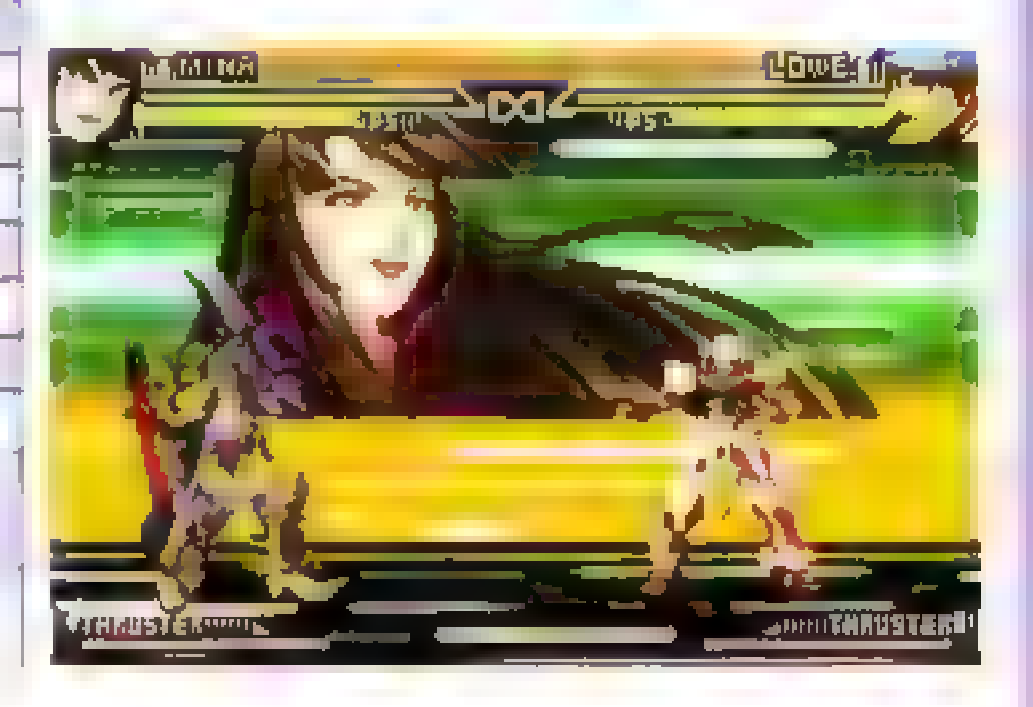
1	B›B›B(2HIT)› A
2	空中B (2HIT)›，B›，B› B
3	B› ·B›B›B(1HIT)>← L
4	利用L的防反技将对手的攻击反弹
5	空中B (2HIT)>空中↓B
6	用任意招数打出一个20HIT的连续技
7	·B>B>B(1HIT)>← L (5HIT)>发动SEED模式> ·B› B›B(1HIT)›，L(17HIT)
8	空中← B>空中L (4HIT)>空中B (2HIT)
9	空中B (2HIT)›空中，B (1HIT)›B›B›B›· L (6HIT)
10	用任意招数打出一个33HIT的连续技

天命高达（プロビデンスガンダム）

1	→B>→B>→A(4HIT)
2	空中B>B>B>B(2HIT)
2	↓→B (2HIT)>空中B
4	空中B>空中↓B (2HIT)>→A(4HIT)
5	发动SEED模式后↓L(30HIT)>→A(4HIT)
6	用任意招数打出一个37HIT的连续段
7	↓L>↑L>↑L>→A(4HIT)
8	↑L>↑L>空中B>B>↓→B (2HIT)>空中B>空中A
9	空中B>空中↓B (2HIT)>B>B>←B(1HIT)>发动SEED模式 空中B>空中↓B (2HIT) B B B(1HIT) ↓L
10	用任意招数打出一个44HIT的连续段

金色异端高达（アストレイゴールドフレーム天（ミナ））

1	↓B>→L
2	↓B>↓B>→B →A
3	空中 B 空中↓L (2HIT)
4	发动SEED模式后空中↓B>↓B>↓L (2HIT)
5	↓A(3HIT)>↓A(3HIT)>B
6	B(2HIT)> B B B A
7	用任意招数打出一个12HIT的连续段
8	空中↓B>空中↓L(2HIT)>空中B>↓B>↓B>→B L
9	发动SEED模式后↓A(3HIT)>↓A(3HIT)>↓B B(2HIT)>↓B>↓L(2HIT)
10	↓B>↓B>→B>→L>发动SEED模式>空中↓L 空中↓L>空中↓L>空中↓L>↓L(2HIT)



连续技就这么多，实际上，在挑战模式下，当10个等级的连续技全部通过后，还有一项"最大HIT数にチャレンジしよう（后ろHIT）"，即用之前通过的连续技来创造一个连续技来挑战更多的连击数，这个可是考验玩家真实水平的哦，把这个练好了，以后您和朋友的掌上高达之战，将会更加精彩！

"《高达》格斗"系列也已有一段历史了，从上世纪90年代至今，高达等MS的机体们便活跃在街机、SFC、PS等主机上展开一对一的对战，初期街机版的机体来自于传统的《高达》，高达、勇士、魔蟹等高达迷们熟悉的机体都一一登场，虽然操作性及平衡性比同时期其他成熟的格斗游戏要差，但凭借高达的人气，该作还是从一开始便锁住了高达FANS的眼球，后来，《G高达》、《W高达》等也都在SFC、PS上推出了2D对战版本。2004年，《高达SEED》人气不减，GBA人气正旺，作为"《高达》格斗系列"最新作的本作，在各方面都更让人体会到了进步与成熟。随着新掌机NDS和PSP的推出，我们有理由预见，未来的"《高达》格斗系列"，将会更加完美、更加火爆、更加精彩！

恶魔城 白夜协奏曲

文 ChinaGba 还是菜鸟
编 铭风

——斗技场“踩死”BOSS全攻略

游戏《恶魔城》中的吸血鬼猎人贝尔蒙特一族对抗吸血鬼的最有力的武器就是他们手中那条经过圣水侵泡过的鞭子。手持圣鞭，再加上圣水，十字架等道具的配合足以使猎手们扫平恶魔城。在一次又一次孤身闯荡恶魔城战斗过程中这些除魔道具是必备之物。但是，你有没有想过不用这些东西与恶魔城里的BOSS们战斗呢？也许你会问不用这些东西怎么打BOSS？那么我来演示这个看似不可能的有趣实验吧。不同于梅指达人的超级极限影像，这个录象的理念是“创意精神”。

影像内容：只用十字键和跳跃键，在无伤的情况下完成NORMAL难度下BOSS RUSH模式。(由于HARD难度中的最后几个BOSS有无法用录象中方法造成伤害的，所以只能选择NORMAL难度。而NORMAL难度与HARD难度相差的只是BOSS数量，其他条件完全等同。)

具体实施：2段跳后按方向键下或斜下的踩击对BOSS进行攻击。祖斯特踩击的攻击判定只有出招时的腿部(膝盖以下)，而出招的过程中也只有这部分瞬间无敌。所以很容易受到伤害。但是一旦踢到敌人就可以有一点反作用力，这时可以按跳跃键再次起跳，而再起跳其实就是2段跳的第2阶段。这时根据敌人的不同可以进行追击。但要注意及时回避。

BOSS1.大蝙蝠

先躲避一两个火球，然后等它使用钻头攻击时跳到上方进行踩击，反复几次即可。这个蝙蝠看起来不难打但是打起来才知道它那两只快速扇动的翅膀有多烦人。所以为了安全达到无伤就要每次踩在他的中心部位，并根据它的移动在跳跃中调整自己的位置。一般来说不要连踩超过5次。

BOSS2.[illegible]

这个家伙要是用圣鞭拍起来不知道有多爽，但是踩着可就很费时间了。打他的技术要求不高但是一定集中精力。一次一脚踏踏实实的踩，从时间上来说连踩两次是没有问题的。但是一旦在连踩的第2脚出现将BOSS重心破坏的情况时就100%会挨上一下。所以为

安全考虑只好老老实实地一脚一脚来。要注意，如果被他逼到角落可就难逃一刀了，所以在他落刀之前尽量和他近身，在他有出刀冲动的时候再离开一定距离踩他的头部。这段可说是很郁闷的战斗，耗时将近5分钟左右。

BOSS3.[illegible]

这家伙共3种形态。各种形态都只有两种招式，其中“跳”是3种形态共通的，跳之前是会有一个下蹲的动作的，这时就需要及时躲避了。第一种形态要注意别碰到他的剑，当他蓄力时是比较好的进攻机会。第二形态就很烦人了，一般来说不要主动进攻，因为他的另一种招式是蓄力后消失一下然后瞬间出现冲撞，而且这种冲撞是半追尾的。而他的“跳”则比第一形态远多了，所以连续踩时由于滞空时间的问题是很容易被打到的。所以最佳战术就是等待他的进攻完结的刹那发动进攻，但不要贪多。第三形态就是白给的。他发射冲击波时按下或者站在平台上都可以躲避。而其实他发冲击波的时候就是连踩的最好时机。

BOSS4 石巨人

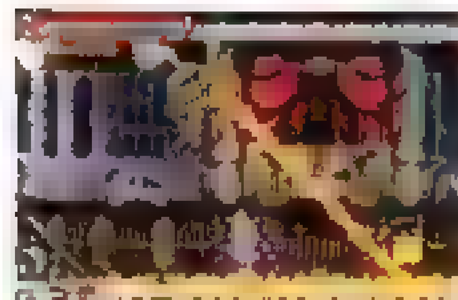
这个BOSS攻击速度慢，笨重得很，连踩战术很奏效，只要注意跟着他的移动进行微调就可以了。进入第2形态只有踩到中间的红色宝石才能造成伤害。这需要浪费一点时间，因为他会频繁地喷岩浆，所以踩2到3次就回避一下吧。

BOSS5 [illegible]

这个BOSS共有3种攻击方式，一种竖劈，一种飞斧，一种冲撞。竖劈保持一定距离即可，飞斧蹲下就OK。平时只要踩他的头就可以了，一旦被逼到角落就踩他头一下，利用反作用力加斜下踩逃跑。冲撞是攻击的最好机会，趁他撞到墙的时候踩它几脚（最多3脚，否则 · ）冷静对待很容易胜利。

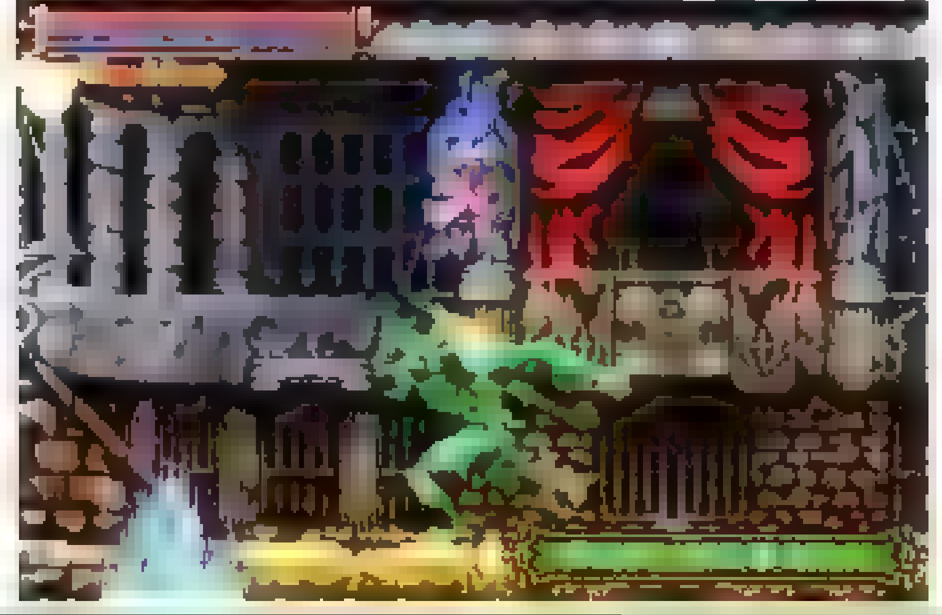
BOSS6 [illegible]

相对来讲比较轻松的BOSS。在空中时不要理它，一旦落到地上马上赏它一顿猛踩。反复数次即可。要小心的是它每次落下的地点是以祖斯特的位置为准的，所以注意躲避吧。



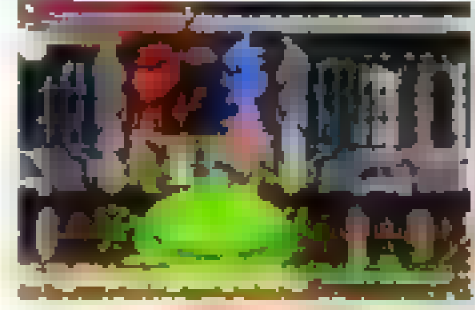
BOSS7 巨大鱼人

最轻松的BOSS，招式破绽大，硬直时间超长。一直踩踩踩就好了。只要注意它要袭击时最好避一下，一般来说就算它召唤小鱼人都可以不必理会。



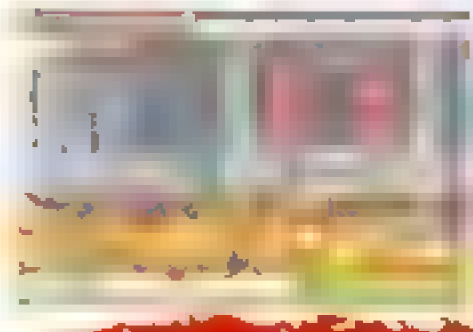
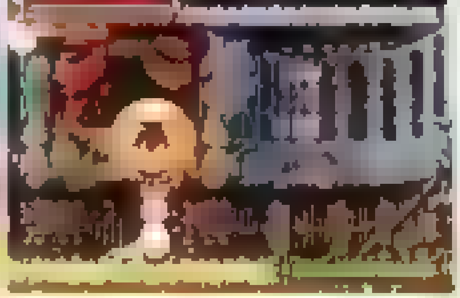
BOSS8 巨大史莱姆

看着傻乎乎的史莱姆其实很不容易对付，连续踩它会不断地变小，而且会随之出现很多活蹦乱跳的小史莱姆。它越来越小，而高度也随之降低，如果一味地傻踩到底，那些小史莱姆会让你后悔的。所以等它小到一定程度时就要优先清理那些小家伙了。对这些小东西最快捷的方式就是滑铲（方向下+跳），当然跳踩也行得通。但是需要十万分地小心。清理完小史莱姆就是BOSS的末日了。（录象中故意对BOSS留一下不踩，就是为了演示对付小史莱姆的两种方法。）

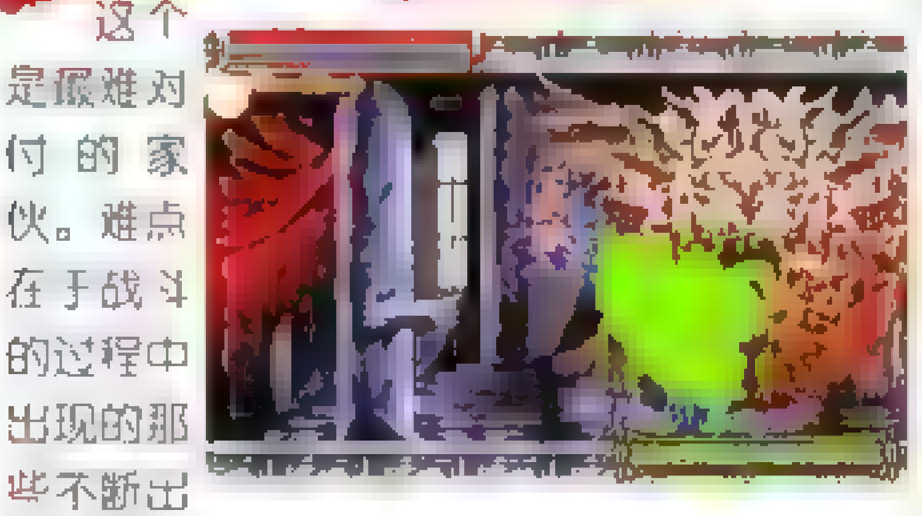


BOSS9 巨大[illegible]

什么也别说了，看录象里华丽的空中21连击吧。

BOSS10 [illegible]



这个是最难对付的家伙。难点在于战斗的过程中出现的那些不断出现且飞行线路没有规律的飞行物。先用难度略高的斜向连踩将它的左边的两个外壳打掉。过程中要仔细观察BOSS的移动，决定是否继续连踩。踩掉两块外壳后不理会右边的外壳直接攻向中心球状物即可，注意尽量不要连踩，因为打击目标变小，且BOSS在不断运动，所以很容易踩空，而踩空的结果就是受伤。这期间要不断地踩掉袭来的飞行物，而且要优先对付它们。没有什么能投机取巧的地方，都靠熟练功。

GBA 机动战士高达SEED DESTINY

◆超轻松冲过VERY HARD法：

在MAIN MODE中选NEW GAME，难度选VERY HARD，选完机体进入战斗之后，按START，选MAIN MANU回到主目录，然后选FREE BATTLE MODE，难度选VERY HARD，任意选两架机器进行对战，设置POWER时将我方POWER设置到满，对手设置到最低1格，进入战斗后选MAIN MANU回到主目录，再进入MAIN MODE，选CONTINURE继续刚才的游戏，这时会发现，我方机体攻击对手时威力为最大(为原先的4倍)，而敌方威力变成最小(为原先的1/4)。基本几个连招就能将对手打死，

而自己被逼在死角打个半天也伤不了半条血。冲通关或者关机后效果消失，但可以重新再设置一遍来达到效果。全人物VERY HARD通关由原来的梦想变成小菜一碟。

——幻影の妖月

GBA 洛克人EXE6 布鲁斯小队

◆抽奖机的密码

游戏中在□□店的抽奖机上输入特定密码便可以得到奖品，在上一辑的"火热秘技"中我们公布了5个密码，这次将全部密码以及奖品公布，大家记好哦。

密码	奖品
10386794	シラハドリ
48958798	ノイズストーム
05068930	ナビスカウト
91098051	ジャンプSP
45654128	HP＋400
30112002	ボディパック
12541883	スヒンブル
78987728	スヒンゲリーン
30356451	スヒンレッド
68799876	ダークインビジ
00798216	アントラップ
28706568	オーフンロック
90914896	フルエネルギー

GBA 口袋棒球7

◆作成强力选手

输入特定密码便可以做成强力选手，下面透露3个隐藏选手的密码(括号中的是所属球队)：

名字：レッド（ダイエー）

むはぬ　ひびば　やぐげ　そさざ　んぜ
げ　よをわ　すきじ
へまじ　たるぐ　むぶも　ろがて　わわ

名字：ブルー（ドラゴンズ）

るひさ　くぜる　にづが　でごの　もふ
い　にぐわ　おきた
うぶご　どふこ　りぬな　あるぬ　むそ
な　ららろ　まくま

名字：イエロー（巨人）

るずさ　くんで　てごが　にまの　をよ
や　がねき　ずぶけ
なべず　もじる　びへば　ぐよた　ては
お　ごすけ　りだふ

GBA CROCKET! Great 时空之冒险者

◆隐藏密码

在主菜单的パスワード中输入以下密码可以获得隐藏角色或提升能力，具体如下：

效果	密码	效果	密码
パンプキン	36218	ヤキソバ	58671
クスクス	71923	全员提升1级	91548
マルゲリータ	27136		

——teet

PSP 山脊赛车PSP

◆镜像赛道

在SINGLE RACE、TIME ATTACK模式中选择赛道时按住Select再确定，会出现镜像赛道。

◆无限氮气

而在SINGLE RACE、TIME ATTACK模式的确认画面中按住Select进入比赛，会取得无限氮气。大家好好享受无限冲刺的快感吧。

◆隐藏赛车

根据游戏难度上升，赛车的等级会不断上升。一共有6个等级，等级越高速度越快。然而游戏中还有些赛道的等级是"特殊"，这些特殊的赛道便需要隐藏赛车来进行。

前一辆赛车的取得就需要靠玩家的实力了。分别在第19、20、21关中的追逐赛中击败它们便可，其中Pacman的赛车十分可爱。而最后一辆赛车要先开启隐藏模式。然后在迷你游戏《RALLY-X》中取得5万分以上的成绩后再进入WORLD TOUR，会收到一个信息，这样便可得到这辆隐藏车辆RALLY-X。

◆隐藏动画

游戏中完成特定关卡能取得车体设定图片以及动画，具体如下：

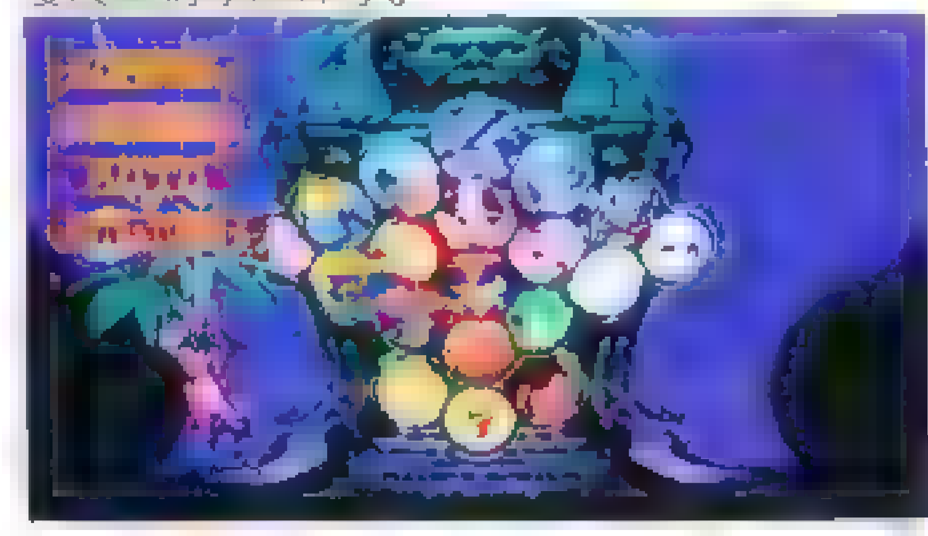
奖励	达成条件
取得车体设定集1	完成EX Tour 37
取得车体设定集2	完成EX Tour 38
取得车体设定集3	完成EX Tour 39
取得《Rave Racer Arcade》片头动画	完成EX Tour 36
取得《山脊赛车4》片头动画	完成EX Tour 33
取得《山脊赛车》片头动画	完成EX Tour 34
取得《山脊赛车》2004 E3 Demo影像	完成EX Tour 35

PSP 恶魔战士编年史 混沌之塔

◆隐藏角色选用法

选用"提线木偶"

在街机模式的选人画面，将光标移动到"？"处，然后按7下Start键，最后按任意拳脚键确定便可。"提线木偶"每一局开始都会变成你对手的样子。



选用"影子人"

在街机模式的选人画面，将光标移动到"？"处，然后按5下Start键，最后按任意拳脚键确定便可。"影子人"会自动附身到打败的对手身上，下一局就变为那个人出战。

选用Oboro Bishamon

在任意模式下的选人画面，将光标移动到"Bishamon"上，按住Start键确定即可。

文 binbin30
编 LIKY

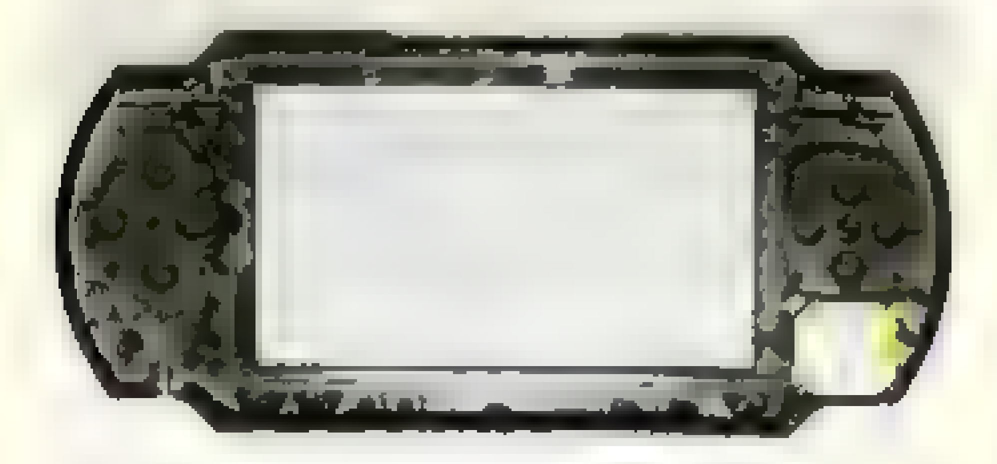
PSP硬件详细解剖

上一辑的《NDS完全解剖报告》大家看过之后觉得如何？是不是大开眼界，OK，我们这次继续，这次我们的目标当然就是PSP了。经过我们之前的报道，大家对于索尼的这部新掌机PSP应该有了一定了解吧，不过对于它的内部构造相信许多人还是充满了好奇，这次我们就来看看被解剖后的PSP吧，我们会详细向大家解释PSP内部各部件的功能，好了，我们开始！

注：以下过程按照从左往右，从上往下的顺序观看。

▲将PSP的电池取出后 可以看到贴在PSP电池仓的保修封条 这样的封条在PS2后面的位置也可以看到。

▲这个封条撕掉了就再也不能还原了，也就不能够享受到官方的正规保修了，随着这个封条的剥离，PSP的正式拆解也开始了。



▲被拆开的PSP前面板。

▲揭开前面板后的PSP

▲拆掉的L键

▲PSP电源插口。

▲拆掉的按键电路板。

▲拆掉的R键。

▲拆掉的下方按键电路板。

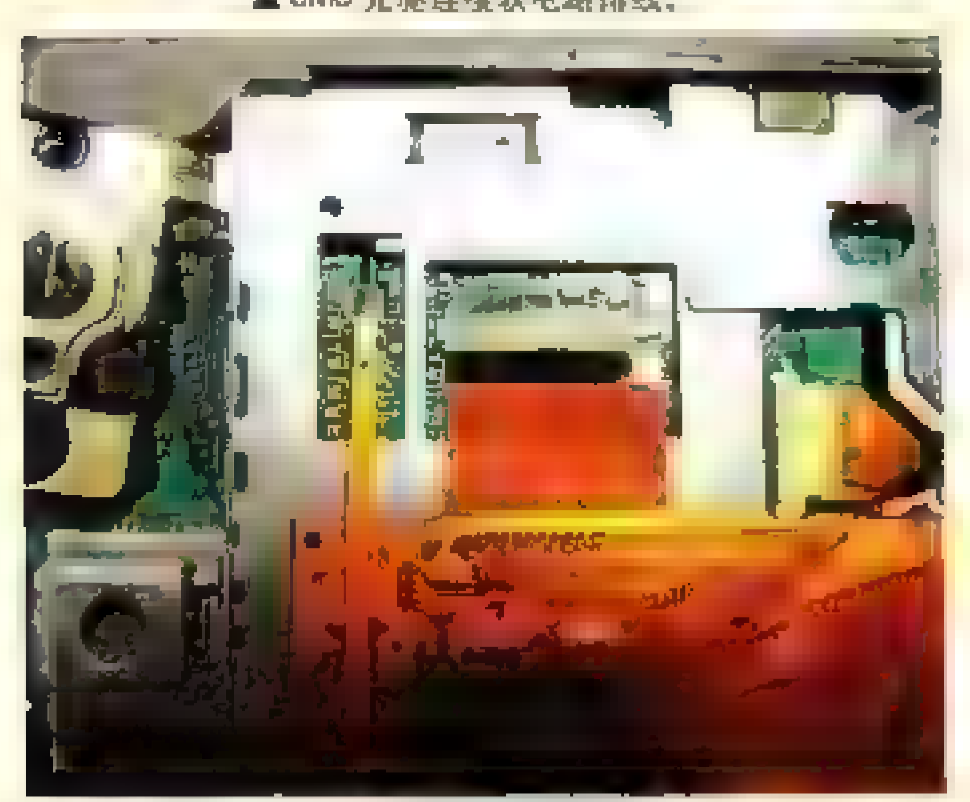
▲拆掉方向电路板之后。

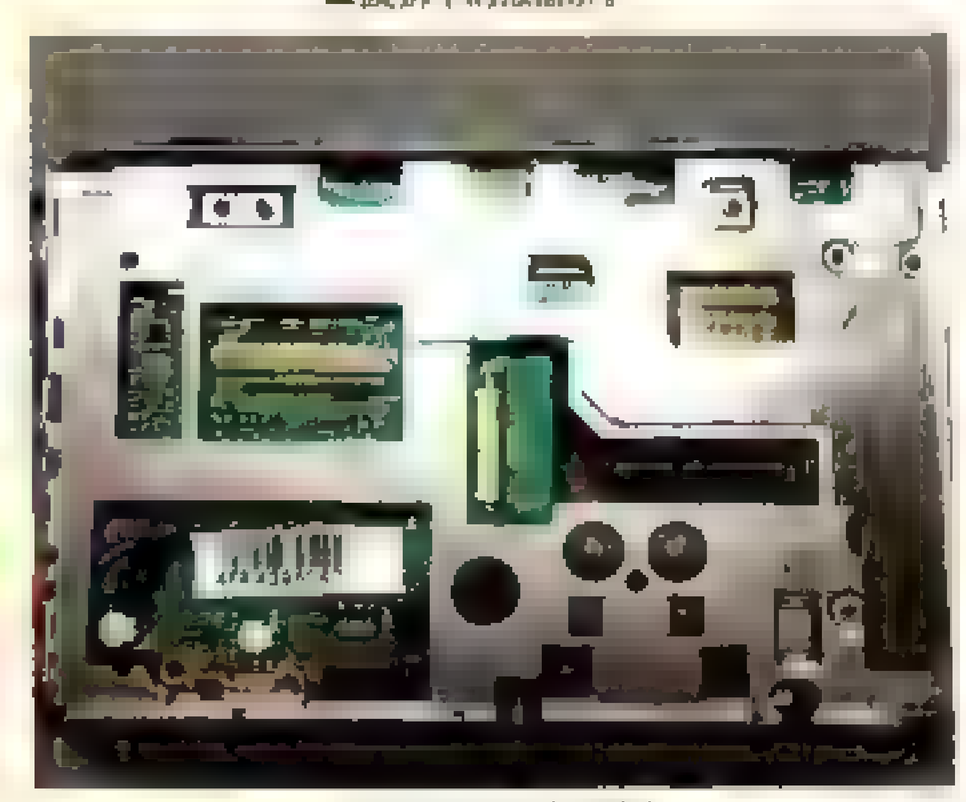
▲拆掉盖子的UMD光驱部分。

▲可以看到的UMD光头

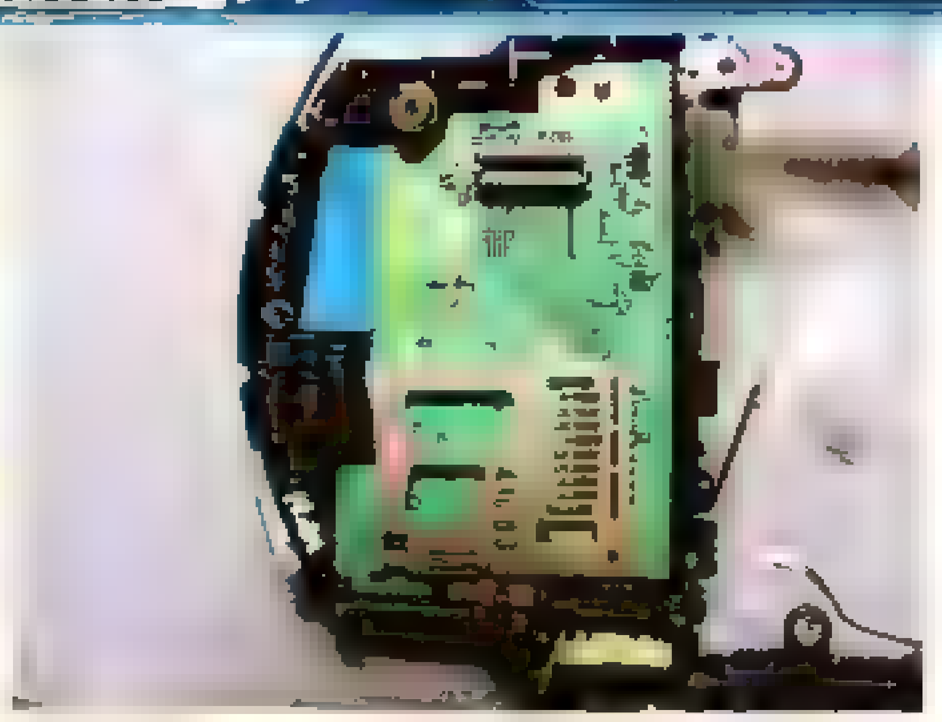
▲UMD光驱连接软电路排线。

▲被拆下的液晶屏。

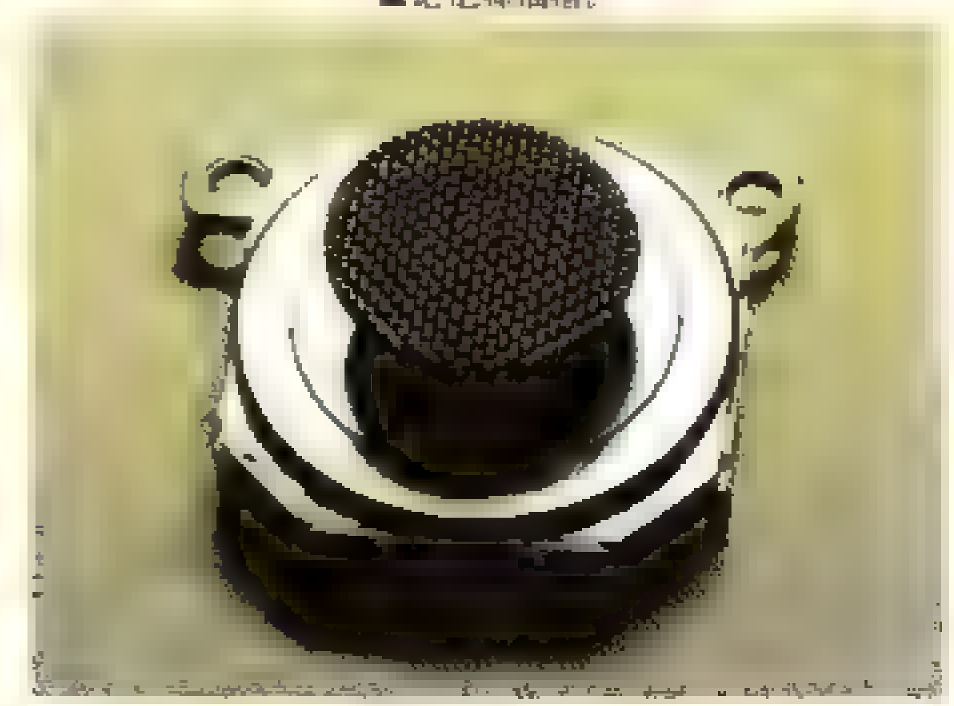

▲液晶屏电路板特写。


▲液晶屏的固定金属支架。

▲即将拆完的 PSP

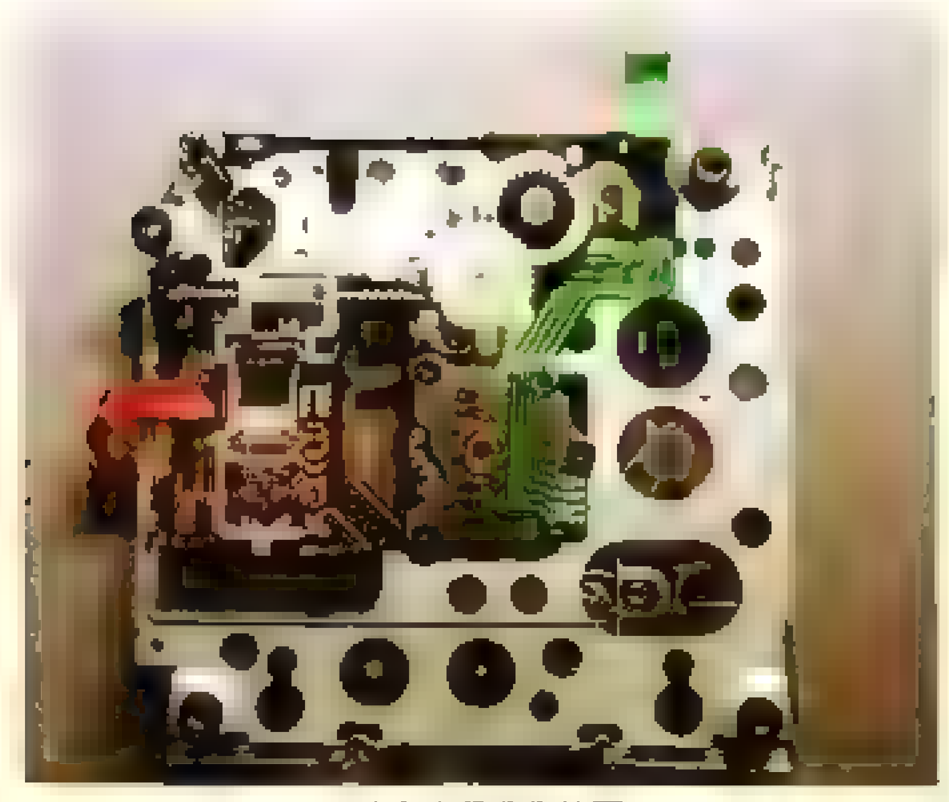

▲记忆棒插槽。

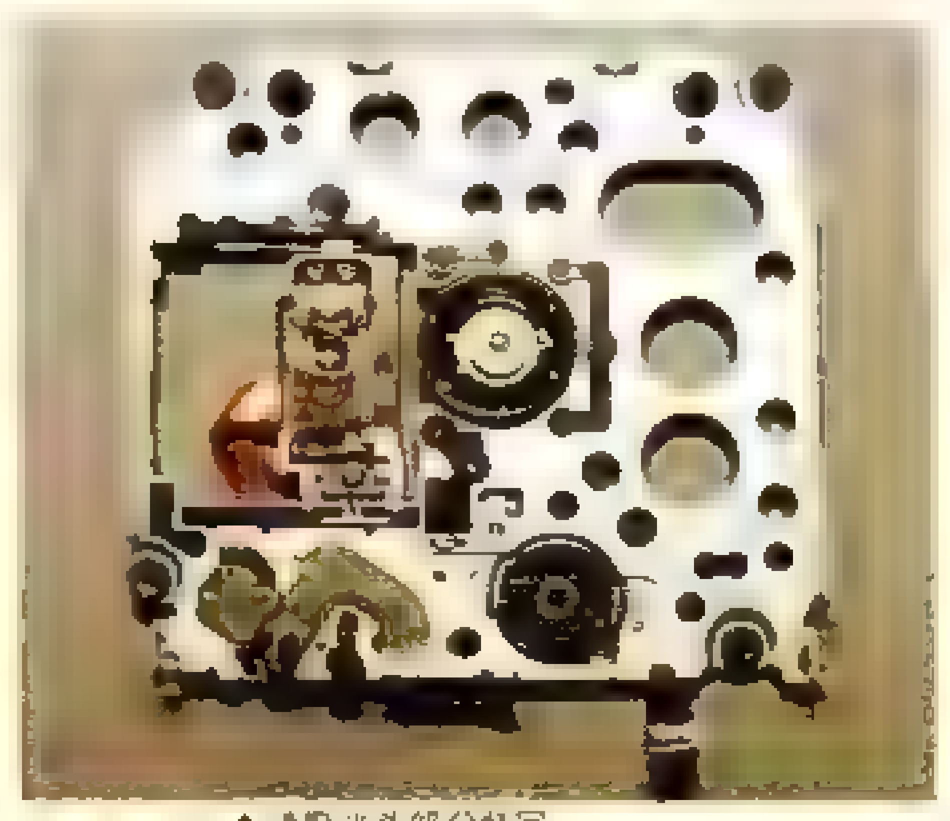
▲PSP 的生产日期标注方式


▲被拆下的滑杆。

▲拆掉盖子的滑杆

▲UMD 光驱正面特写

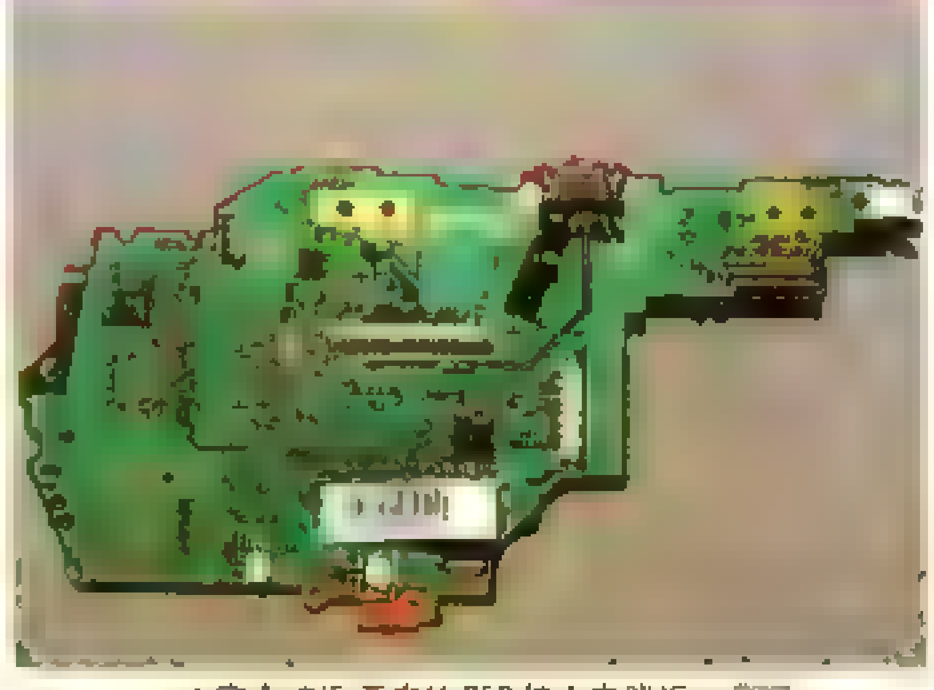

▲UMD 光驱背面特写。


▲UMD 光头部分特写。

完全被解剖得七零八落的PSP。(－_－b)

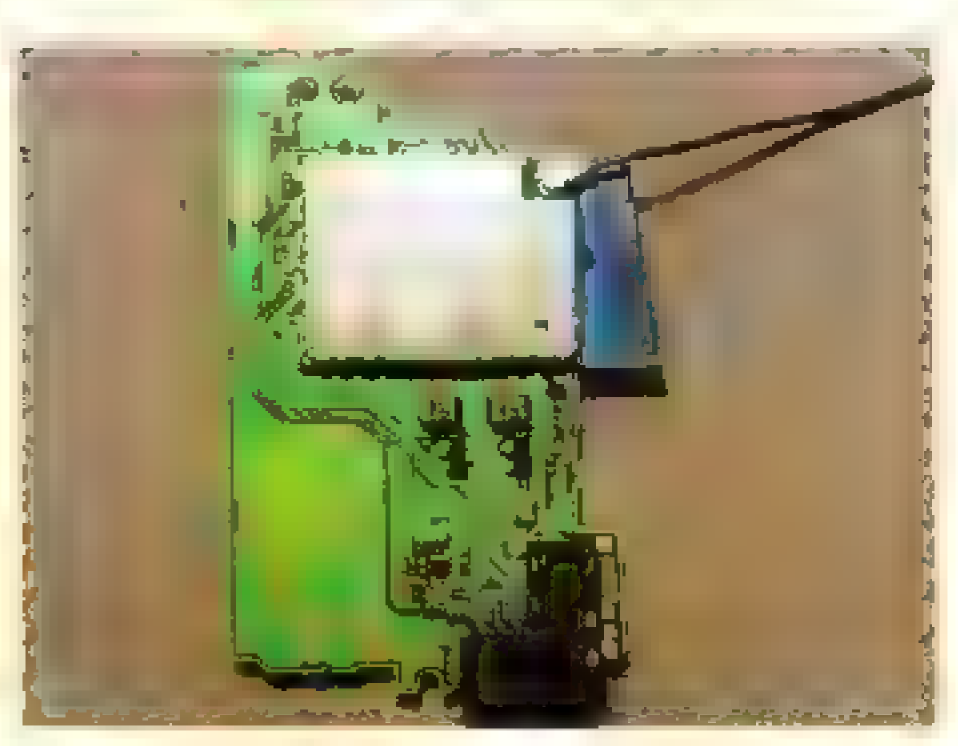
PSP 主要电路部分说明

▲完全被拆下来的PSP核心电路板　正面



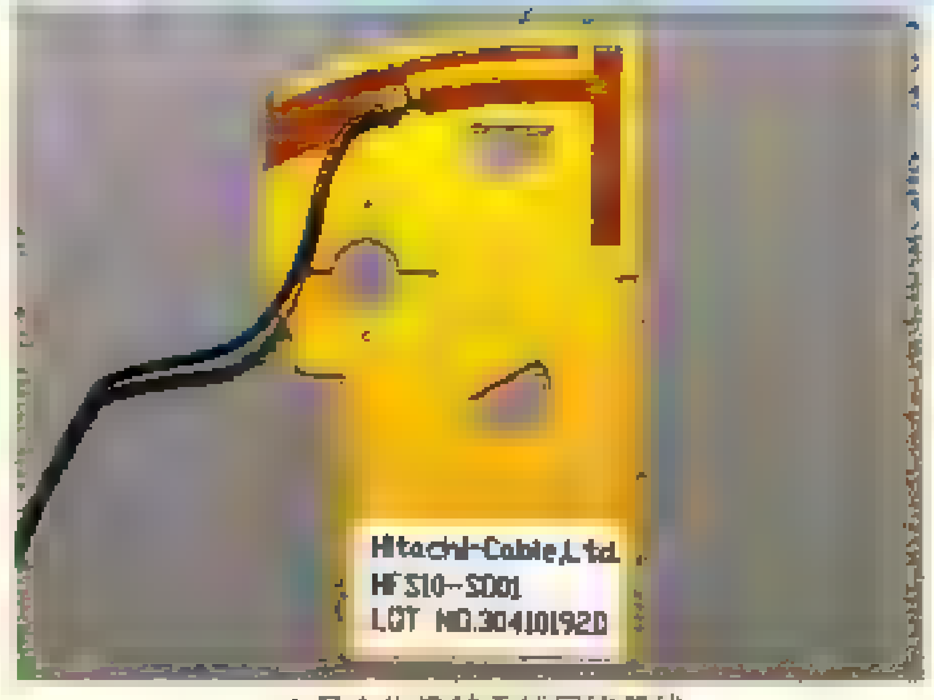
▲完全被拆下来的PSP核心电路板　背面.

▲记忆棒、无线网络接口电路板.



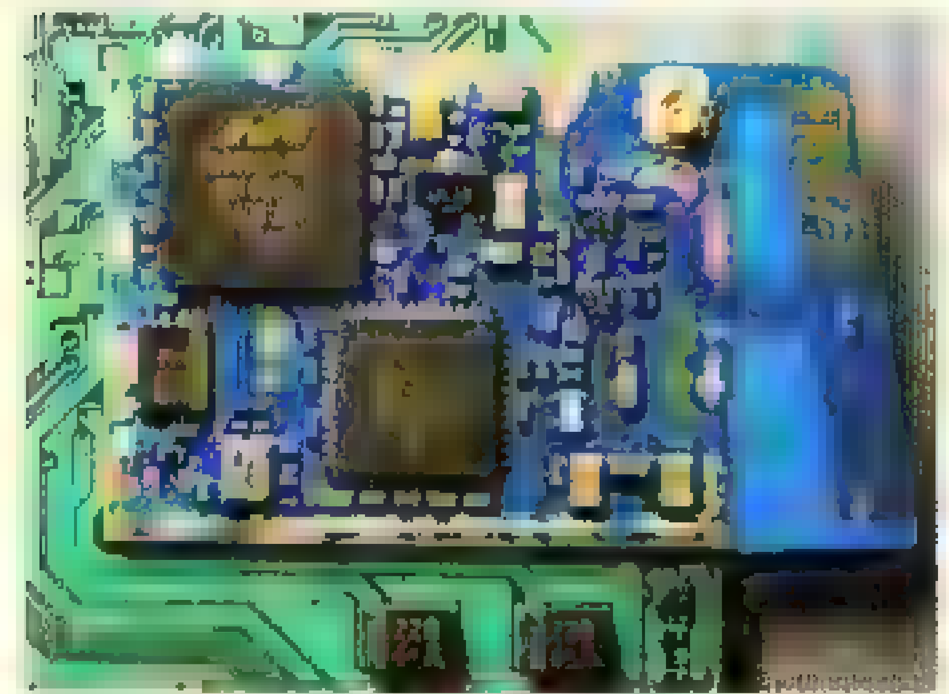
▲中国生产的 IEEE 802.11b 无线网络模块。

▲去掉屏蔽盖子的无线网络模块。

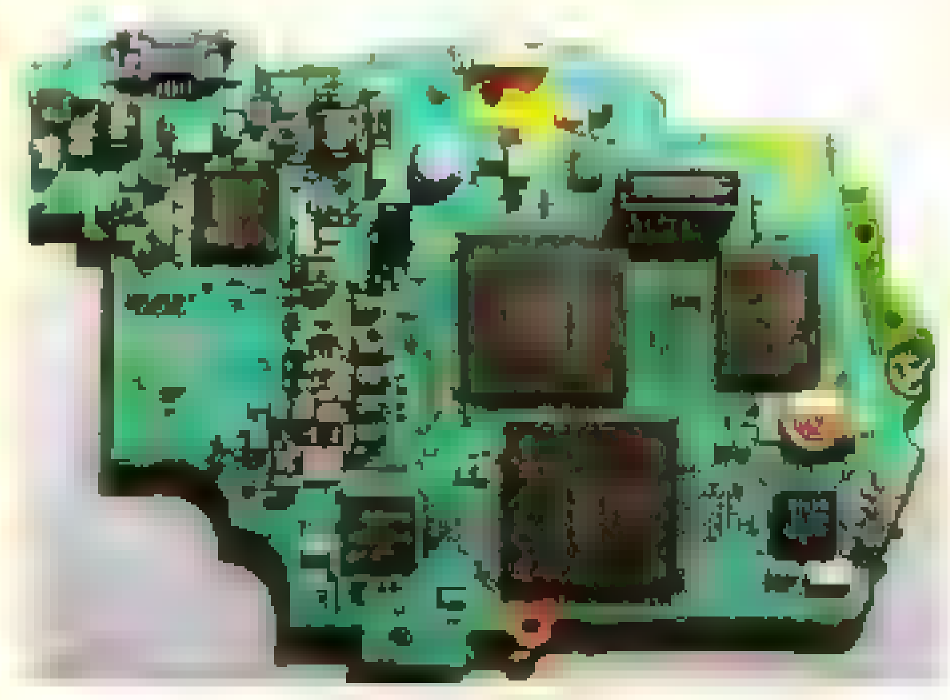


▲日立生产的无线网络天线。

PSP的IEEE 802.11b规格的无线网络模块是中国生产的，但是网络模块的天线却是由日立公司生产的，比较奇怪的组合方式。IEEE 802.11b无线网络的带宽最高可达11Mbps。也可根据实际情况采用5.5Mbps、2Mbps和1Mbps带宽，实际的工作速度在5Mb/s左右，与普通的10Base-T规格有线局域网几乎是处于同一水平。IEEE 802.11b使用的是开放的2.4GB频段，不需要申请就可使用。这种无线网络的规格与目前多数应用迅驰技术的笔记本的无线网络是一样的。如果你的电脑配有802.11b无线网卡也可以直接与PSP通讯。比如通过无线传输的方式把电脑的多媒体文件直接传输到PSP的记忆棒里。不过目前官方没有推出能够直接与PC联机的通讯软件，希望不久官方会推出这样的通讯软件。

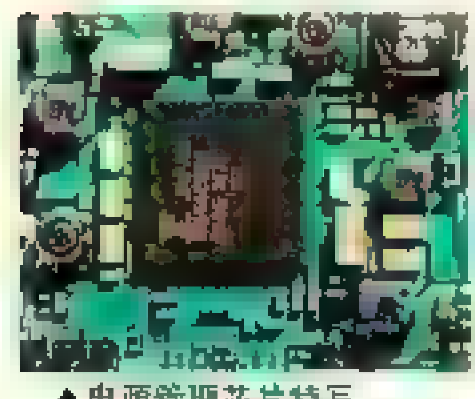


▲IEEE 802.11b无线网络模块。



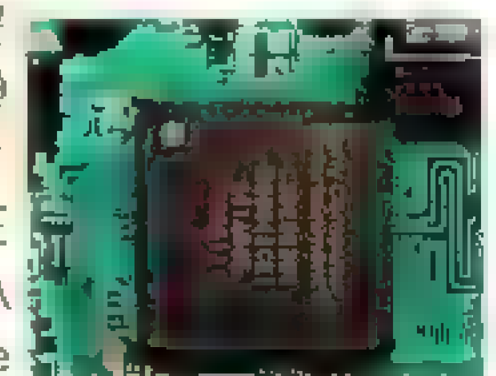
▲PSP主要芯片特写。

PSP的主要芯片如上图，其中上面写有富士通标志的型号为MB44C001芯片，这个是PSP专用的芯片。根据其在的电路板的位置，判断应该为电源管理芯片，提供所有PSP需要的电压转换工作。



▲电源管理芯片特写。

位于PSP电路板中心的CXD2962GG芯片是最能够显示出SONY超高的硬件水平的芯片。单独看这个芯片好像没有什么特点，但是这个芯片实际上是由多片芯片整合在一起的产品。索尼在"HOT CHIPS"上透露了PSP处理器的细节。从演讲的标题《A 90nm Embedded DRAM Single Chip LSI With A 3D Graphics, H.264 Codec Engine, And A Reconfigurable Processor》可以看到处理器的主要特点：除了已经广泛宣传的90nm制造工艺，还集成了嵌入式内存、3D图形处理、H.264 MPEG4引擎，并具有重新配置的能力。



▲应用最新科技90纳米技术制造的多CPU核心合一的芯片CXD2962GG。

根据索尼的说法，PSP处理器中的CPU是MIPS R4000 32位内核，集成浮点处理器FPU及矢量浮点处理器VFPU，工作频率达到333MHz，FSB为133MHz，拥有2.6 Gigaflop运算能力。根据处理器工作负荷的动态变化，集成的电源管理器最低可以将处理器工作电压降低到0

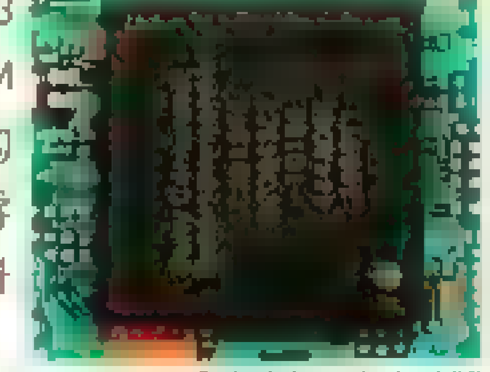
8V，以达到节省能耗的目的。而3D图形引擎工作频率166MHz，位宽512bit，每秒可以生成6.64亿像素，多边形生成能力是3500万个每秒，集成2MB eDRAM。3D图形引擎支持直接光照、裁剪、环境投射、纹理映射、雾化、Alpha混合、深度和模板测试、顶点混合变形效果。另外，处理器还包括安全单元（用于保护游戏、视频、音频内容及PSP系统）、I/O控制器（内存、USB及Memory Stick接口）。这几大部分统称为游戏处理器（Game Processing Unit，GPU）。

PSP的媒体处理器部分也是MIPS R4000 32位核心，工作频率1～333MHz，含浮点处理器FPU，也集成2MB eDRAM。媒体处理器具备24bit可编程数据接口，具备H.264 MEPG4硬件加速能力，还有虚拟行动引擎（Virtual Mobile Engine，VME）。其中VME具有可编程能力，也就是Sony宣称的动态可重配置架构，可用于视频、音频解码。

PSP处理器采用了90nm 7层铜互联制造工艺，工作频率为1～333MHz，内部总线的工作频率为0.5～166MHz，集成4MB DRAM，采用540pin的LFBGA封装，核心电压为+0.8V～+1.2V，I/O电压为+2.5～+3.3V。索尼在HOT CHIPS上宣称PSP处理器在进行H.264解码时功耗不到500mW（不包括外部DRAM），这个成绩对于常见的处理器来说不错，但对于便携式设备而言看来并不算理想。不过还是可以说SONY把最好的条件都给了PSP。

▲K5E5658HCM三星制造的MCP闪存。

位于CXD2962GG右边的编号为K5E5658HCM D060的芯片是由三星生产的MCP（Memory Multi Chip Package多芯片存储器模组）闪存芯片。根据三星公司提供的资料显示，这颗芯片是整合32MB NAND快闪记忆体与32MB 333MHz DDR SDRAM的MCP芯片。DDR SDRAM部分的总线宽度为32bit。为PSP的主要内存。而32MB的NAND闪存部分是用作PSP的BIOS管理之用，以后PSP的升级功能就是利用这颗32MB的闪存芯片来完成的。


▲UMD光驱管理芯片CXD1876

编号为CXD1876的芯片是一颗管理UMD光驱的芯片，通过它的处理才能够把工碟的游戏数据输入到PSP的CPU当中，估计UMD光盘的解密工作也是在这个芯片上面完成。

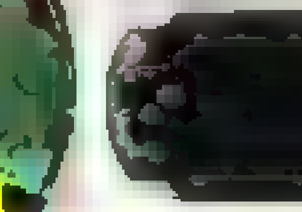
第一批生产的PSP的液晶屏是日本的夏普（SHARP）供应的，夏普的液晶屏效果是有目共睹的，其液晶之父的称呼不是随便得来的。但是根据SONY的说法，以后生产的PSP将采用三星与SONY联合生产的4.3英寸PSP专用液晶屏，这点会让不少玩家失望。不过以目前三星的液晶屏研发实力相信到时候的效果不会比SHARP的差。

还有一件事情必须要告诉目前购买PSP的玩家。目前生产的PSP存在一个缺陷问题。就是“口”按键，“口”按键按下去的感觉与其他三个按钮不一样，感觉是“口”按键行程比其他按键少了1/3。造成这个问题的原因可以通过下面的图片清楚了解到，液晶屏旁边“口”键导电层的位置明显偏离正常位置，有点偏右，导致“口”键按下去后与导电层接触不完全，不知道PSP为什么会出现这样的设计缺陷。（LUKY注：我们在使用PSP时也发现这样的问题，严重的时候“口”按键会失灵。）

现在情况

正常情况

▲“口”按键明显偏离正常位置。


▲更直观地比较看看。

好了，关于PSP的硬件介绍就到此告一段落，希望读者看完这篇文章后能够更深刻地了解一个掌机的研发是需要相当强大的硬件水平作为后盾的。当初索尼公布的PSP游戏机规格许多人都认为不可能，可是在索尼强大的硬件研发水平下，PSP的诞生成为了可能。相信不少的玩家已经在享受PSP带来的乐趣了。希望这篇文章能够给更多玩家购买PSP的信心。（不是广告哦）

严重警告：以上拆卸过程若非有一定动手能力及相关硬件知识的玩家请勿模仿，否则由此带来的一切损失本刊概不负责

硬件发烧馆

NDS耗电测试

文 白兔王子 编 马修

和掌机相处，与和朋友相处一样，日子越久，就越了解对方，现在距离NDS发售也一月多了，而经过这一个月的亲密接触，我们对NDS这位朋友也是更加了解，下面就是关于NDS的一些使用续报

NDS插上了GBA卡后，手感会比GBA插槽空着时感觉要好些，不过大家想没想到过，当你玩NDS游戏时，你那插在NDS上的GBA卡是否还会耗电?

为此，笔者进行了测试，测试主机是充满电的NDS，测试的NDS游戏是《口袋妖怪 冲刺》，Z版的GBA卡是《口袋妖怪 绿宝石》，而烧录卡则是256M的第一代GBALink ZIP，从充电满时开机开始计时，让机器自动播放片头DEMO，至NDS电尽自动关机计时停止。

先把GBA插槽空着，只插一张《口袋妖怪 冲刺》来测试，结果NDS一共运行了6小时52分钟，这个时间接近于NDS的6～8小时的游戏时间的平均值。

接着插上《口袋妖怪 绿宝石》，仍然运行《口袋妖怪 冲刺》，6小时52分后，NDS又自动关机，一分没多，一分没少。

测完这个笔者忽然心血来潮，测起了NDS运行GBA卡的游戏时间，测试的游戏就是《口袋妖怪 绿宝石》，也是自动演示片头DEMO——结果10小时43分钟后，NDS自动关机，这个时间和GBA SP的使用时间差不多。

最后笔者将《口袋妖怪 绿宝石》换成GBALink ZIP，结果果然出现了不同——仅仅4小时27分钟，NDS便自动关机。

▲下边的卡是SC卡，注意和上边普通GBA卡插口处的差别

从测试结果上看，NDS运行GBA游戏要比GBA SP耗电，虽然使用时间差不多，但NDS电池容量可比SP要大——这就是背光液晶屏的小代价；而插着GBA卡玩NDS游戏时，并不会造成额外的耗电，这从第一次、第二次的测试结果就能看出，至于插上GBALink ZIP后令NDS游戏运行时间减少，这是由于此种烧录卡的记忆电池是充电电池造成的——因为烧录卡插在主机上时，记忆电池会从主机"偷电"，来保证烧录卡不会因为记忆电池电尽而丢失记录。

另外，NDS运行GBA游戏时，还有如下两点需要注意：

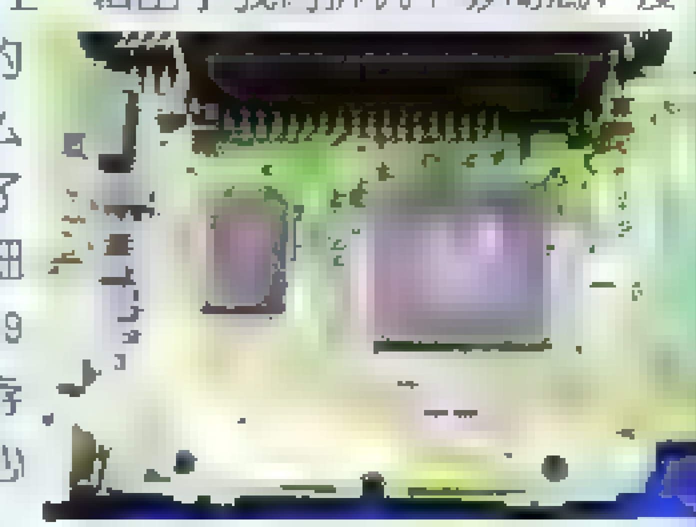
1 NDS对一些烧录卡和中文卡带不支持，比如SC卡（CF TO GBA），因为卡带插口问题没法插入到NDS的插槽中；而一些被商家加了壳的GBA中文卡，在NDS上也玩不出来，但在GBA和GBA SP上能正常玩，如《口袋妖怪 火红》中文版。

2 NDS没有通讯线插口，让不少强调交换对战的优秀GBA游戏失色不少——单从没法通讯交换这点来说，NDS玩GBA游戏也不过是"玩玩"而已，如果想要完全体会GBA游戏的乐趣，小巧的SP才是合适的"原配"。

《NDS解剖报告》补充篇

文 LIKY

最后，对上一辑的《NDS解剖报告》作一个补充说明，上一辑由于我们拆机不够彻底，没能拆下NDS的卡带插槽位置的屏蔽罩，所以没能看到NDS的CPU的情况。（屏蔽罩是焊在主板上的，如果拆下来可不那么好还原了，所以我们手下留情……）这次日本一个网站公布了NDS拆开屏蔽罩后的图片，我们可以了解到CPU部分更详细的情况。可以看到，NDS的CPU芯片也是把ARM7和ARM9整合在一起的芯片，在CPU旁边的芯片就是NDS的4MB缓存SRAM芯片。可以说NDS与PSP都不约而同地使用了多核心封装的芯片方式，这样做就是为了缩小体积，较少耗电。


▲NDS的核心CPU及4MB SRAM缓存芯片

硬件短消息

文 马修

唉，圣诞已过，NDS、PSP 第一波冲击也缓了下来，业界也再次迎来了淡季。相应的，硬件方面消息也少得多，不过笔者收集的这几个都挺有意思，尤其是用乐高积木和GBA组合成的机器人实在是好玩。而圣嘉也没忘广大GBA玩家，不仅给自家得意之作 SMS2 推出了方便查找地址的查找大师，还开发了可以将 GBA 变成遥控器的新东东——其实淡季也没什么，玩玩以前落下的游戏，回味一下过去不平静的一年，也算让由于关注业界而紧张一年的各位来稍稍休息一下。

GBA+乐高积木＝机器人？

欧美人在硬件上DIY的水平及思维经常会超出人们的预料，www.charmedlabs.com网站上那醒目的Game Boy ＋ LEGO ＝ Robot字样也确实让人吃了一惊。更让人吃惊的是演示影片，包括非接触躲避障碍、抗干扰等，看样子小车简直像有了生命一样。其实，用GBA作机器人的控制器，和用PDA作控制器几乎相同，不过价格要便宜很多哦。有兴趣的玩家，不妨去那个网站看看。同时，网站还提供了使用手册和机体组装讲解的PDF，下载地址分别是：

http://www.charmedlabs.com/xrc/user_guide.pdf

http://www.charmedlabs.com/differential.pdf

SMS2 推出查找大师

对于圣嘉公司的SMS2，大家都不会陌生吧？亲切的一键启动和强大的存档功能，令GBA玩家爱不释手。除了保存记录功能，SMS2还具有修改功能，不过由于一些原因未能太受重视。现在，圣嘉公司为了广大SMS2玩家能更快地上手，专门制作了一个VBA存档工具的搜索器。这个搜索器使用简单而且功能强大，可以快速地在电脑上判断SMS2要修改的地址，不知道借此搜索器，能否让SMS2的修改功能发扬光大？

让GBA变遥控器，圣嘉再推万用遥控器

现在的掌机市场可以说是正值新旧交替之时，新掌机的周边纷纷抢滩上市，而GBA、SP也会有更加多功能的周边出现，这款圣嘉推出的万用遥控器，便是其中之一。

该遥控器内含超过110种电视机的遥控密码，不但对应的范围广，而且还有一个特殊功能：可以把电视机里面的隐藏功能调出来——比如您随机配套的原装遥控器是锁定了调音功能根本调不出来，但用这个遥控器也许就能调出了。这个功能可是很贴心哦。(注：只有部分电视机支持此功能。)

遥控器有两种搜索电视机遥控密码的方式，并可借由虚拟遥控器队列实现切换，使一个遥控器能相当于多个使用。此外，快捷键、自动休眠时间、保存设置等功能也都俱全。此外，该遥控器还对应Xbox主机和已经加上DVD遥控接收器的50000型之前的PS2主机。

“小神游SP设计大赛”胜利落幕

“中国人的SP，等你来设计——小神游SP设计大赛”终于在2004年的圣诞节落下帷幕，本次活动历时2个月，这是中国电视游戏业的第一次大规模玩家活动，而对于首次离梦想这么近的国内玩家来说，意义更是特别。本次活动是首次允许玩家参与对一款游戏主机的外观进行全方位的自我设计，受到了玩家的热烈响应，两个月时间共收到了有效作品716件，比活动组织方原本预计会收到的作品数量多出很多。在这700余件设计作品中涌现出许多非常优秀和独特的设计思路，从每一位参赛玩家对于自己作品的认真设计和详细的描述中都可以深刻的体会到中国玩家对于SP主机发自内心的喜爱。经过玩家的网上投票以及官方审核，本次活动的获奖名单已经公布。

★★★★★ 一等奖：娱动神游 ★★★★★

作者ID： 柒子/小嘿嘿

作者名称： 张崇惠

作者性别： 女

个人介绍： 中国本科生，品行端正，在汉化组当美工，爱游戏事业，希望能成为宫本茂的徒弟。

作品描述： 图案是两只鲤鱼，鲤鱼取娱乐的谐音，且本身有幸福美满的意思，是吉祥图案。鱼是由神游两个象形字组成，象征“娱动神游”。左上角是翅膀形，意在表现无限。以偏构图为主的，突出虽具中国特色但不失现代感。

奖品：黄金圣诞版小神游SP一套

☆收藏！全球惟一一台　☆纪念！特殊主机序号(XQ00001225)

☆价值！24K纯金铭牌(附国家质检局认证证书)　☆珍贵！总裁亲笔贺卡(Dr．We Yen)

★★★★★ 二等奖：共10名 ★★★★★

图案只采用了简约的抽象图形，来源于中国早期半坡、河母渡文化图腾，象征神游机在中国的时代开创意义。

最早的文明

作者ID：	羽颖
作者名称：	朱昱坤
作者性别：	男

作品以汉字“零”为主体。中国的游戏事业刚刚起步，零又有开始的意思，正切此意。作品辅以传统的图纹，既有中国特色，那螺旋状的文案又包含了无穷无尽的含义。

小神游SP零式

作者ID：	卡内奇
作者名称：	盛佳捷
作者性别：	男

这个设计图用了北京王成喜老师的作品，也采用了这次活动未提供的白色SP素材（当然是自改的），因为个人觉得白色更能体现中国国画。

雪梅

作者ID：	笨重急瓜
作者名称：	李清
作者性别：	男

只是灵感之作而已。

黄金龙

作者ID：	gand
作者名称：	马川
作者性别：	男

本作品中使用了中国最传统的颜色火红金黄色作为主色，用秧歌儿舞者表现喜庆的主题，来映衬小神游SP给人们带来的欢乐。

金色秧歌

作者ID：	Nugget
作者名称：	唐旸
作者性别：	男

墨之缘，国至宝，很希望GBA能出一款水墨风格的游戏希望这种设计能给玩家在游戏之后带来轻松舒缓之用且自认为SP不仅是一个游戏机 更应该是中国青年的时尚之选所以我设计了墨竹 清新时尚典雅。

墨竹

作者ID：	烈火钢枪
作者名称：	李方舟
作者性别：	男

游戏就是未来！超前，实在是超前！

作者ID：	禅阳一川
作者名称：	罗一川
作者性别：	男

梦游在神游

说到中国国粹，我们一定会想到京剧，这便是一款以中国京剧脸谱为主题创作的小神游SP。图案主要采用了红、黑、白三色组合成京剧脸谱中常见的造型，符合中国民族文化的特点。

作者ID：	新小天
作者名称：	张文凯
作者性别：	男

中国京韵主题SP

本案用传统的龙纹于中心，并环绕三条虎纹，更体现龙的霸气与威严，以祥云点缀，描绘出龙行天下的动感。用极酷、极富现代感的黑色为底配以红色的图案，既张扬又不缺乏亲和力，使得本案流露出温和的现代美。

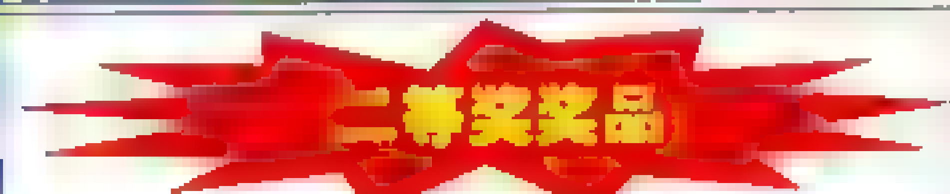
龙行天下

作者ID：	S
作者名称：	吴红波
作者性别	男

外壳——京剧、西游记、孙悟空、脸谱，体现国粹。眼珠是早期游戏《吃豆人》的原形；内壳——燃烧、动感，黑白红三色彰显王者霸气，活跃而突出。

国粹

作者ID：	chuting
作者名称：	郭超婷
作者性别：	女



神游机套装（含十本游戏手册）

- 内含一个正式版游戏与五个试玩版游戏
- 加送十本精装游戏手册

其他优秀作品展示

除了以上获得一、二等奖的11部作品外，还有三等奖的100部作品，在此就不一一列出了，其实本次活动产生出不少优秀的创意之作，下面挑出几个给大家欣赏欣赏。

中国马里奥

很有趣的一部作品，尤其是拖着长辫子的大胡子马里奥真的很有中国特色，让我想起了霍元甲的造型（笑），内壳的那种冒险关卡的设计也很不错。

My

很有意境的一部作品，让人看着就不自觉地梦想遨游天际，那一对翅膀令人遐想天外，给人很美妙的感觉。

情侣姬

这款作品的创意非常妙，用两个图案拼出一个完整的图案，作为情侣套装SP真的非常不错（日版SP就是在情人节那天发售的，正好有一种特别的纪念意义），可惜图案设计略显简单，还可以再加工，让图案更加有美感才好。

唐装

这也是一款让人一眼看过去就印象深刻的作品，巧妙地将SP外壳设计成最具中国特色的唐装样式，红黑搭配非常醒目，而且也符合这次活动的主题。

鳄鱼

初一看可能还看不出什么意思，但是仔细看就会发现，打开的SP正是一张张开血盆大口的鳄鱼的嘴巴，鳄鱼白色的小獠牙正好在SP转轴处，是不是越看越有意思？很搞笑的。

太极

设计者描述说这不仅是一个游戏机，还是一个护身符，看来把这个SP带在身边可以常年辟邪除妖，百鬼不侵，呵呵。

与大奖获得者对话

以下是神游公司对大奖获得者张崇惠的采访，让我们来看看这位设计师是如何设计出"娱动神游"这款作品的。

问：当初怎么会选择这个题材的？

答：这个在最初时我考虑了很多，当然首先是在遵守设计规则的前提下进行选择的，那就是中国特色啊。决定了整体以后，就考虑选一个什么样的纹样。觉得虽然中国的国粹很多 漂亮的图案也很多，但是真的能和游戏扯上关系的几乎没有。后来就想，游戏能带给我们什么呢？打打杀杀？做白日梦？刺激？都不是，游戏带给我们的是快乐的感觉，是愉悦的感觉，就像鱼儿在水中游动一样，自由！快乐！（这里要感谢我养的小鱼——大头）于是从很多种题材中选了鱼儿。并且，我很努力地把它们的姿势画得尽量活灵活现。就是希望玩家在看到图案时能感受到我的心意。

问：谈一谈[illegible]当初的设计[illegible]吧。

答 当时就想把鱼儿能画得活灵活现（现在还是没做到）哈！

图案是两只鲤鱼，鲤鱼取（娱乐）的谐音，并且本身就有幸福美满的意思，是中国的吉祥图案。鱼本身我考虑还是和市面上的普通图案有所区别吧，于是就照着篆体字——"神游"一点一点演变，照着鱼的形态一点一点变，只到最后有了鱼形为止。这样这个图案就不仅仅是两只鱼了，变成了象征"娱动神游"的图案了。左上角是翅膀形，意在表现"无极限"。

虽然是中国风格的纹样，但我其实也希望它能洋气一点啊，所以就采用了不对称的偏构图，这样虽然图案具中国特色，但构图上还是满新颖啦。然后就考虑整体的协调性了，单是一个中国图案并不能代表什么，而且生硬地放在游戏机上，感觉好不搭调哦！那就想到中国在国际语言英语里是以CHINA这个单词代表的，CHINA是瓷器的意思哦，也就是说中国的瓷器很出名的。若是以青花瓷的感觉出现，会让人耳目一新的。所以就选了陶瓷白的机体搭配蓝色的图案，做成瓷器的样子，这样就更好看而且更有代表性了。

这样的SP拿在手中，走在国外的大街上也能一眼看出是中国货哦。

问：你在设计的时候有没有遇到什么困难或者趣事？

答：应该是没什么困难吧！

趣事啊？硬要说的话，就是我很懒啊，本来不想参加的，男朋友整天吵我啊！整天吵……他以为10号就截止投稿了，硬是把我逼得没了办法，才咬牙参加了。不过现在还是要感谢他的啊！哈！

问：现在再来看这个作品，觉得满意么？如果不是很满意觉得哪些地方可以再改进？

答：关于满意啊？一半一半的，要是再选择的话，我一定还是这个主题了。因为觉得很符合规则啊……只是觉得鱼啊……画得还是不够灵活，上边也说过了，对这点我一直很在意的。一定是画功不够的

关系了，失败！失败！

问：你是从事什么行业的？

答：应该是设计吧……最近也没了目标，干设计公司，大多是男孩子，而且都很爱吸烟的，因为要熬夜赶工啊！我是最受不了别人吸烟了，哎！希望能找个没人吸烟的设计公司啊！

问：[illegible]设计的？做设计[illegible]多少年了？

答：我其实在大学学了四年的油画的，不过在初中就开始画漫画了，画了也快10年了吧。2年前有了电脑，嘿嘿，有了电脑就开始痴迷CG了，也认识不少这方面的朋友了，开始了热衷设计并且热衷瞎搞的阶段。在毕业创作的时候，也彻底爆发了，画了一张油画材料/设计内容的毕业创作，受到好评后就决心毕业投身设计行业了。（其实在大三的时候已经开始在一家设计公司正式工作了，虽然还在上学……）

问：你自己有小神[illegible]

答：遗憾啊！没有，只有GBA和PS2和PSone，喜欢的游戏啊，最近喜欢《块魂》呢，还有痴迷跳舞机和一切音乐游戏，是不是很好笑啊？哈哈！GBA游戏喜欢《黄金太阳》和《最终幻想战略版A》（为了不结束游戏，我坚持了一年啊），《逆转3》和《塞尔达传说 神奇的小人帽》正在玩，太多了呢！还是很喜欢GBA游戏的。

问：对于参加比赛的其它作品，有没有你很喜欢的？

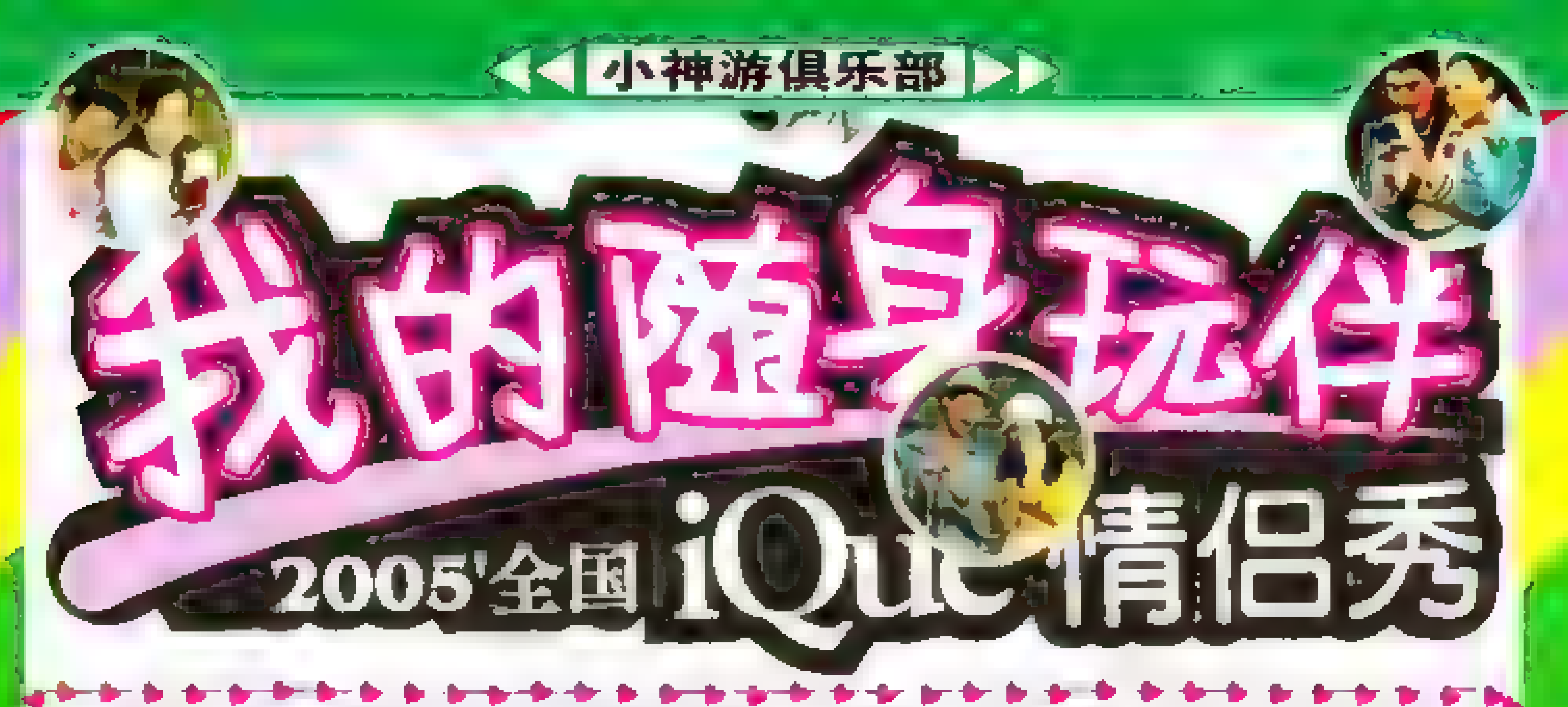
答：欣赏的当然有了，不算规则的话。最喜欢"0118 鳄鱼"了，很有任天堂的风格啊！要是出这样的限定版我一定买的。

"0296 神游法师，魔法神游"非常喜欢啊，真想拜作者为师学习矢量制作呢？大家看过他的别的作品吗？强啊！

"0508 神游'瑞云飞天'SP"，颜色感觉很到位啊若是配上麻布口袋的话，就更吸引人了啊。

"0239 瑞火麒麟"自己原创的作品，很下功夫的，支持一下啊！

还有很多很有创意的作品啊！我个人觉得，只要是自己创作的作品 我都很支持！



随着"小神游SP等你来设计"活动的胜利落幕，神游公司新一轮的活动又将展开了，那就是"我的随身玩伴——2005全国iQue情侣秀"活动。这是一个让情侣们秀出他们风采的浪漫盛会，不仅是一个展现自我的机会，还有希望获得"境外双人游"的大奖哦，有兴趣的玩家赶快行动了。

本次活动将分为两个阶段进行，第一阶段是"情侣秀场"，为选手参选阶段，将于2005年1月10日展开，第二阶段是"星探选秀"，为评选阶段，将于2005年3月14日展开，而最后的结果公布将定于2005年4月1日，那时将会诞生"完美情侣诞生"！下面来看看如何参加这次活动。

第一阶段 情侣秀场（2005年1月10日～3月13日）

"SHOW出情侣照，周周有大奖！"

参与方式："情侣秀场"阶段，您可上传参选照片，接受公众投票评选。参选的作品就是需要您和您的伴侣(朋友)一起拍一张合影(当然其中如果还有SP的身影，那就会被加奖励分哦)。其中，当周得票排名的前三位，分别赢得"iQue人气情侣"周冠军、周亚军、周季军。

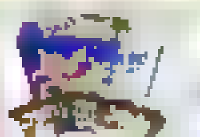
请注意照片的格式为640×480的横版照片，最大容量请不要超过500K，必须使用JPG图片格式。640×480的要求是为了对应为您生成的个人页面的相框大小，请特别注意这一点。

◆活动以"周"为单位，8周内将共诞生24名"iQue人气情侣"，其中8名周冠军将有资格进入"星探选秀"阶段，角逐"iQue完美情侣"大奖

◆活动当周为提交照片期，次周为公布投票期，循环进行

◆特别奖励提示

若参选照片中出现小神游SP，则可额外获得总选票数的20%作为特别奖励。



周冠军	小神游SP(中国龙限定版)一套
周亚军	神游机一套（含5款游戏及10本精装手册）
周季军	小神游GBA(铂金版）一套

第二阶段 星探选秀（2005年3月14日～3月20日）

"邀你做星探，完美情侣你来选！"

参与方式：投票者注册"星探"身份，在8名"周冠军"中选择您心目中的"iQue完美情侣"，前100位选对的星探将获得"iQue星探赏"奖品。而8名"周冠军"在此阶段要争取星探们的支持，角逐"iQue完美情侣"大奖！

结果揭晓

完美情侣诞生！（2005年4月1日）

获得最高星探支持率的"周冠军"便可赢取"iQue完美情侣"大奖，将获得浪漫无比的"双人境外游"！

好了，关于本次活动的详细情况大家可以登录活动的官方网站([illegible])进行了解。希望大家到时候踊跃参加，带上自己的女朋友（男朋友）一起秀出风采吧。

别了，2004

文 英守护神

编 马修

“最后一次”，常常都是在人们毫不知情的情况下悄然而至，事后才察觉它的珍贵，因为没有好好地把握、珍惜它而后悔不已。2004的冬天，我的大学生活将落下帷幕，有太多我所知道和不知道的“最后一次”在这个冬天到来。我不知该如何做，才能最大程度地让我在将来没有过多的悔言。最后，我决定写下此文，用以记念我最后的学生时代。

1 我出生在一个平凡的家庭，二十多年后的今天，我还是像那个家庭一样平凡，从没做过什么惊天地、泣鬼神的大事，甚至连这样的念头都没有产生过。但是，我却自认有一个与众不同的地方——喜欢玩游戏！其实与众不同，说白了就是做周围人都不做的事，哪怕这件事很正常。游戏让我变得不普通，可是我却宁愿玩游戏是一件很普通的事。如果把范围扩大至全世界，不，全国就够了，玩游戏真的只是一件很普通的娱乐。但是，在我所生活的这个弹丸之地，游戏玩家屈指可数，甚至连一家街机店都没有——曾经最繁荣的时期，有过三家同台竞争的壮观场面，虽说每家店不过只有两至三台的机台，而且游戏都是《吞食天地》、《恐龙岛》之流，可还是让为数不多的

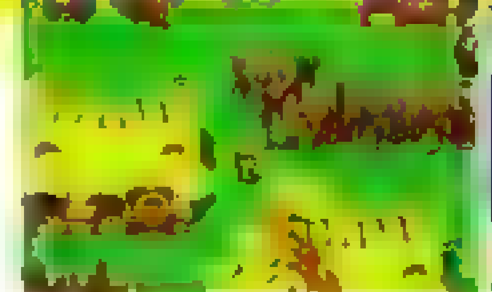
游戏玩家乐而忘返。俱往矣，如今它们早以乘鹤西去，关门大吉了——在这种环境下，我们成为异类也就不会是什么很奇怪的事了。“我一定要走出这个地方，要到外面的世界去看看，看看大家是怎么玩游戏的。”我曾这样对自己说过。

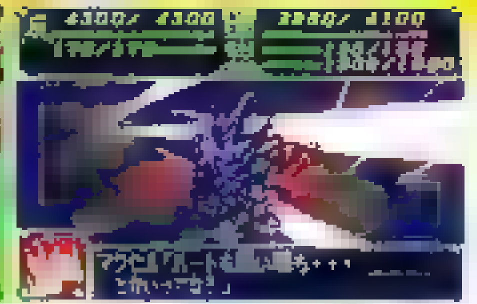
普通家孩子走出弹丸之地的方法无非两种：打工和升学，我选择了后者，或者说是后者选择了我。2002年的夏天，我以397分的分数有惊无险地考上了福建一所大专。不知该喜还是该泣，喜的是考上了大学，泣的是只是个专科。但不管怎么说，我总算是没有辜负父母的期望，至少我的身上已经披上了大学的“龙袍”。事实上，在我所就读的乡镇中学，考上个专科已经是件很了不起的事了，与我同届毕业的文科生中，考上大学的仅三个且都是专科——这本是情理之中，但意外的是，在这三个考上大学的人中，居然全都是游戏玩家！一个是清版过关游戏的高手，他玩街机普通《吞食天地2》可以一命通关；另一个是策略游戏中毒者，他玩FC《爆笑三国》时可以一天一夜不吃不喝；最后一个就是我，纯粹的杂食性动物，遇到哪个就玩哪个，结果就是哪个都玩不好。记得有谁说过，我们要从历史中总结经验，于是，我从这个历史中总结出了一个经验并把它毫不保留地传授给了我的学弟学妹：“同志们！历史告诉我们，想要上大学，就要玩游戏！”而我的学弟学妹们，听了这样的经验传授，也顾不上高二学习的紧张，坚持利用空闲时间实践我的经验——天天泡网吧玩游戏去了。一年后，事实告诉我，我所总结出的经验不够完善，因为那些天天泡网吧的学弟学妹居然没有一个考上的。鉴于此，我对我所总结出的经验做出了修改：“要想上大学，就要玩电视游戏！”（马修乱入：“此乃作者个人观点，与本刊立场无关……”）

收到入取通知书的那天，有点飘飘然的感觉，竟傻傻地盯着一张破纸看了半天，以致浪费了我不少宝贵的游戏时间。谁说玩物丧志不成材的？我不是照样挤上了独木桥——这就是我在飘飘然时的想法，两年后我才知道，那时我是多么的天真。其实游戏玩家是人材备出的，半年前去世的中国模拟器第一人李可文前辈就是北大毕业的。

高考过后的暑假，是我过得最无聊的暑假，没有了学业的压力，也不必为生活而担忧，每天只是像钟摆一样重复同样的事：起床吃早饭

玩游戏吃午饭睡午觉玩游戏吃晚饭散步玩游戏睡觉……惟一让我感到有点乐趣的时间就只有"散步"这个时段，因为只有这时我的朋友杨蜀才舍得走出他的"鼠窝"，陪我一起散步，一起聊天，而他白天则赖在家里过着和我一样单调堕落的生活。他那时有一台GBA，这让只有GBC的我羡慕不已。惟一能让我感到安慰的是，他是属于买得起机子买不起卡的那类人，也只有这样，我们才能有一个讨论共同话题的机会——讨论《口袋妖怪》，而我的"口袋情结"也是在那个时候被培养起来的。事实上，他当

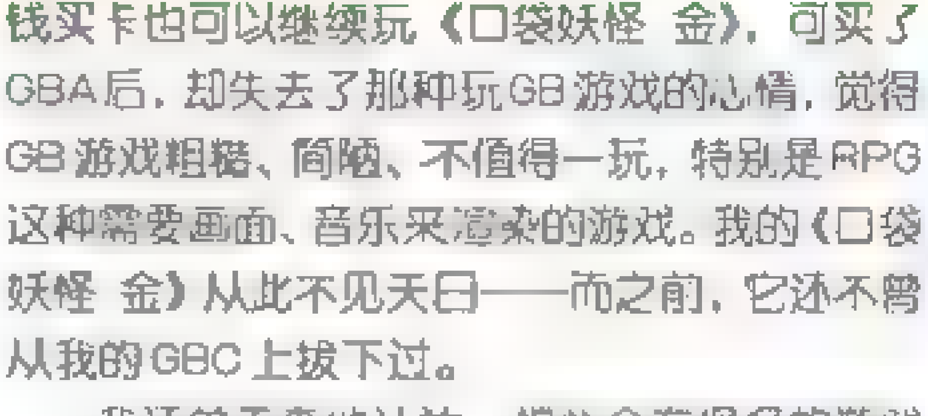




时还是有两张GBA卡的：《黄金太阳》和《超级机器人大战A》，可他已通关无数却又没钱再买新卡。托他的福，我在2002年的夏天就体验到了GBA，感受到了《黄金太阳》，也让我在将来省下了一笔钱来买《黄金太阳》。

出发去学校的日子终于到来。随身所带的行李除了一些日常生活用品外，还有一台GBC——我将GBC偷偷地藏在行李的某个角落，为的是让我初到一个陌生的环境里不至于太孤单。无奈老妈的"安检"太强，我只能打消了这个念头。最后，被我成功带到福州的和游戏相关的物品只有两件：《口袋妖怪 金》和PS记忆卡，谁知，这却是一个无用功。

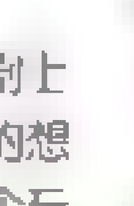
我曾天真地认为，到了福州后买台GBA，没钱买卡也可以继续玩《口袋妖怪 金》，可买了GBA后，却失去了那种玩GB游戏的心情，觉得GB游戏粗糙、简陋、不值得一玩，特别是RPG这种需要画面、音乐来渲染的游戏。我的《口袋妖怪 金》从此不见天日——而之前，它还不曾从我的GBC上拔下过。



我还曾天真地认为，福州会有很多的游戏厅，所以我把PS记忆卡带上了，以备不时之需，结果发现福州游戏厅非常难觅，网吧倒是不少。

不论分校还是总校，在学校的门口，惟一不用去找的店就是网吧，它那硕大的广告牌给网虫指明了方向。不像公共厕所，N个指示牌纵横交错，可就是无法给"内急之人"指点迷津。

正所谓近朱者赤、近墨者黑，在全民齐上网的感召下，我也顺利地转职成了网虫。可我上网也只是纯粹的聊QQ上论坛的那种，虽然觉得很无聊，却又很热衷。看着网吧里成堆的玩CS和网游的，我这个游戏玩家，居然能够坐怀不乱，连自己都感到是一个奇迹。



曾经有一段时间，我对论坛的热情急剧上升，甚至产生了自己也建一个论坛来玩玩的想法。本着一种"想必做"的精神，在与几个玩

友的共同努力下，使这个想法变成了现实。可当现实摆在我的面前的时候，我才知道，原来理想和现实根本就不是一码事。在一流论坛呆惯了的我，把论坛想得过于简单，以为论坛只要建立起来就会有多少多少的会员参与进来，可事实是论坛和商业没区别，都是竞争，都是一场没有血的战争。我那门可罗雀的论坛，也将同我的学生时代，在这个冬天落下帷幕。

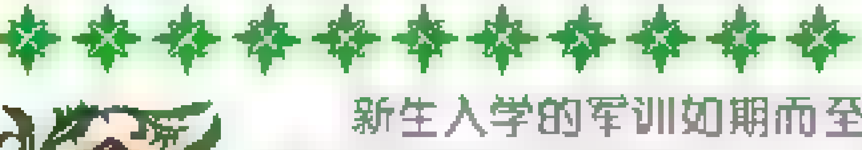
当我踏进大学的校门，我感到很震惊——不是因为我是一个乡巴佬被大学的气魄给吓到了，而是这学校居然比我的小学还小。这样贬低我的小学其实是很不对的，因为两年后，我的小学已经成功地改建为电大，怎么说和现在的专科大学也是平起平坐的。我那只有在缴钱时才能看得到的辅导员看透了我的心事，过来安慰我："这里只是分校，总校还在建宿舍，你们一个月后就可以搬过去了。先把学费缴了吧。"且不说总校和分校只是大弹丸和小弹丸的区别，单是才进校门就被骗真是的不好受——他口中的一个月居然长达半年！

大学肥皂泡的梦想当即破灭……

一个陌生的环境，一群陌生的人，凑在一起说陌生的话。入校的第一个晚上，来至八闽大地的学子，各自躺在床上，用带着各地方言的普通话和彼此还不认识的宿友侃侃而谈——谈自己、谈母校、谈高考……不过，谈的最多的，还是学校怎么这么小！

这是学校为我们这些陌生的学子们所提供的第一个共同话题。

两年后，当已经不需要再上体育课的我坐在教室里，看看那些学弟学妹在新建成的一百米跑道上驰骋，感慨万千：原来学校小也并不是无是处，如果这跑道早一年建起，那我岂不是也要像这些学弟学妹们一样要顶着烈日受苦？



新生入学的军训如期而至，我们带着学长们的忠告忐忑不安地离开了只有在这时才觉得可爱的校园，来到了部队。军训只能用一个字来形容——苦！我也不想用什么"忆苦思甜"这样的鬼话来欺骗自己，关于军训我有权保持沉默，大家体验过的自然知道"苦"这个字的含义，没体验过的迟早也会知道，我就不多说什么了。

军训很苦很累，但为我提供了一个和全班男生交流的机会，因为在最后的几天，几个班的男生都是住在一个仓库里的。正所谓物以类聚、人以群分，我开始在他们中间寻找志同道合之士。皇天不负有心人，最终还是让我发现了我的同班同学讥讥。

"你玩游戏吗？"

"游戏？玩啊，你也玩啊？"

"真的？我主要是玩GBC，其实很想玩PS2的，但没钱买。"为了不被别人看不起，我把"C"说的很重，生怕他认为我只有GB。

"G什么？不知道。"听完他的回答，我大汗。

"那你玩什么呢？"我小心翼翼的问。

"玩97。"

"97？KOF？"

"对，只要是福州的男人都玩的。"他这话明显夸张，这是我事后证明的。

"啊……"我怕碰上高手，不知所措中。

"你会用谁通关？"莫明其妙的问题，我再汗。

"通关，基本都能吧？"我回答的更加小心，真得很怕碰到高手。

"这么强！什么时候我们挑挑？"他居然向我下了战书，继续汗。

"我……我打得不是很好。"这是实话，我可不想成为别人的练习对象。

千辛万苦，却找到了一个要和我挑《KOF97》的玩家，让我哭笑不得。我一向对格斗游戏苦手，这个"缺陷"是从小"培养"起来的——小时候就一直认为用一个币玩《街霸》是一种莫大的浪费，远不如玩《吞食天地2》来得实惠。因为，玩《吞食天地2》我一个币可以玩十来分钟，而《街霸》不超过五分钟——这还是和电脑打。

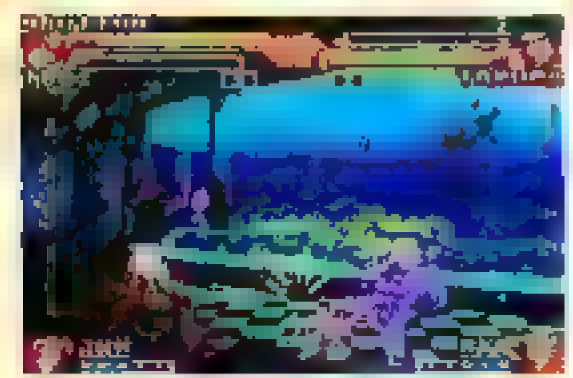
可从那之后，我几乎天天在街机厅出现，所玩的也几乎都是《KOF97》。

玩《KOF97》的人实在是太多了，在福州所有的街机厅里，我敢保证没有一家会没有《KOF97》的，讥讥曾经夸张地说过，在福州没有《KOF97》的街机厅就别想再混了——这是他众多夸大话中我惟一认同的一句。

正是在这种情况下，我随波逐流，喜欢上了《KOF97》。

2002年末，SNK走了，一个成立二十多年为中国玩家带来了无数乐趣的格斗大厂就这样轰然倒塌。这是一件早已定局的事，可当它成为现实的时候，又有谁可以接受？不过SNK也留给了GBA玩家一个礼物——《KOF EX》。用"期望越高失望越大"这话说一点都没错，如果一款GBA的游戏甚至还不如GB游戏有吸引力，那么这款游戏大多也可以入土为安了。不知道SNK是带着一种什么样的心情来做这款游戏，能把一款游戏的BUG做得像《KOF EX》这样多也确实不是一件容易事，难道想打击报复GBA？

但我还是带着《KOF》的感情，买下了这张游戏，并让她伴我度过了2002年的除夕夜。



一年后，SNK Playmore的《KOF EX2》发售，血洗了前作的耻辱，如实地将街机展现在了掌机上，让无数的格斗FANS沸腾。

大学生活里的《KOF》，不得不提的是讥讥、OG、9527、小黄、且听风吟这些玩友，是他们让我从排斥到喜欢，从菜鸟蛋到菜鸟，是他们让我发现了一个好游戏，是他们给我带来了乐趣。感谢他们和我一起游戏。

学校很小，可福州却很大。军训结束后的十一长假，耐不住寂寞的我，开始在福州这个陌生的城市里进行探索。

探索的结果是，福州与其说是城市，倒不如说是迷宫还更贴切些。两年后的今天，如果把我扔在福州的某处，哪怕是拿着地图，我也还是无法分出东西南北来，更不用说是初到福州的我了。那时学校开学的一大景观，就是一大早，新生拿着地图兴冲冲地往外跑，然后就是晚上看到新生们一个个打的回来。不是他们钱多，而是因为他们不想损失更多的钱。

在福州迷路了就打的，这是我在福州多年迷路的经验总结。最初的几次迷路，我还是比较节俭的一次次地转公交车，以图能让我安全回到学校。可往往回到学校后，都已是深夜时分，而更可怕的是，盘点转车费用之后会发现，转车的钱够打好几回的了。

福州的公交车大多是无人售票的，冬天一元夏天两元不找零，这个秩序被福州的市民很好地维护着。但初到福州的我很是不习惯，常常身上忘了放零钱，上了车只有忍痛扔进五元、十元的票子。于是，我就很心理不平衡地等着看福州的市民怎么处理没有零钱上车的事件……终于，让我盼到这个机会。

一个福州的女同志，上车后发现自己没有零钱……我就在一旁等着学习经验，因为我不相信福州市民会舍得花冤枉钱。只见她不慌不忙地从钱包里掏出十元钱投了进去，然后——最为关键的时刻，她做出了一个让我怎么也想不到的事。她对着身后的人喊："我投十块钱了，你们不用投了，把钱给我吧！"

我当时的想法是，要是我是司机，二话不说拉起油门就开车，可见我当时并不知道福州女同志的厉害；要是现在我是司机的话，我会给她找个座坐下，随便问问她喊着口会不会渴，要不要我再帮她去买瓶饮料。

这是一个好办法，可我一辈子都不会用，后来发现，最好的办法就是记着带零钱。

"叮铃铃……"

轻脆的铃声结束了一天的课程，刚才还在唾沫横飞的老师，听到铃响也来了个干脆、利落地急刹车，在铃声消去的同时，二话不说拿起皮包拍屁股走人。而台下同学，显然修行得还欠些火候，大多数同学都没有办法像老师那样可以如此快的将自身行为从"上课"转换到"下课"。瞧，那边玩手机的同学，俄罗斯方块正玩在兴头上，从紧张的表情来看，似乎正在冲刺最新记录；这边的同学，《火影忍者》差几页就要看完了，绝不会为下课铃响而功亏一篑。更可怕的是后边下棋的同学，因为下课的缘故，他们开始了一场新的辩论赛："下课了，我们就和棋吧。""想都别想！你马上就死棋了，准备晚上付饭钱吧……"

以上就是我对大三时某节课下课后的描述。学哥学姐们有种说法叫"台上上大课，台下上小课"，我不信。经过实践证明，台上上大课，台下上小课确实是错的。应改为"台上上小课，台下上大课"才更对些。

但我第一次上课时不是这样的。课前预习、认真听讲、做好笔记……带着一种崇敬的心理

去上课。不单是我，所有的同学都是一样的。想想自己的憧憬经过黑色七月而来到了所向往的象牙塔，谁不激动？可不知什么时候开始，我们变了，也许是新鲜感没了，觉得大学也就这样，没有什么神秘可言。上课变得比高中更加变本加厉起来：睡觉、聊天、旷课……

大学上课很无聊，老师在台上讲得枯燥无味，学生在台下听得昏昏欲睡。在这种上课环境下，除了少数听话的学生，大多数的学生都只是麻木地坐在教室等待着吃饭时间的到来。

我终于下定了决心要买一台GBA，这是一个很早以前的梦想，现在是实现它的时候了。当我手上攥着从家里要来的六百元钱站在游戏店门口时，心里如同波涛汹涌的大海，我尽可能地让自己平静下来，走进了游戏店。

"老板，有没有GBA？"我尽可能把自己的语气说得像一个行家一样。

"有啊，在这里。"老板指着边上柜台里的GBA对我说。

顺着老板的手指，我大概看了下那些GBA盒子，对他说"把金色的这台拿出来给我看看吧。"

老板将GBA拿了出来递给我，我打开盒子，来回端详了几回，问："多少钱？"

"680。"

"680！"我重复了一遍他的话，显得很吃惊。

"这个价很低的了，我们没有什么利润了。"

"便宜点吧。"事实上我买东西几乎不会讲价——不是不讲价，而是不会讲价，最多就是说"便宜点吧"这样不痛不痒的话，然后等着被狂宰。

"真的不能便宜了。"老板显得很无奈，突然转问道："那你买不买游戏？买的话游戏算你便宜些。"

"游戏当然要买，要不然我买机子干嘛？"

"你要买什么游戏？"

"《白夜协奏曲》。"这款游戏是我向往以久的了。

"嗯，这款游戏……这样吧，加上机子算你650吧。"老板那表情像是割了他一块肉一般，回头想想，这么有表演天赋的人不去做演员无屈做JS真是费材了。

"啊……"往往到这个时候，我就只会说两个字，"好吧。"

最后，我以680元的价格买了一台金色的GBA，一张日文版的《恶魔城 白夜协奏曲》和一个北通GBA皮套。

那天是2002年11月14日，《口袋妖怪 红宝石 蓝宝石》发售的前一周。

大一的生活过得很快，因为在外面迷路怕了，就常常一个人躲在床上玩《白夜》。《白夜》被我来来回回通关了几遍，觉得很有必要再去买一张新游戏来才能打发日子了，但摸摸口袋，才发现这个想法纯属YY。就在这时，长乐老家打来了一个电话。

"依弟（福州对晚辈或年小的男子的一种称呼），你什么时候来福州的？"是叔叔的声音，让我感到很意外。

"九月份吧。"

"那怎么都不回家来啊。"说真的，我不喜欢回去，从出生就寄居南平，和家里的亲戚没有什么来往，而且我也比较腼腆，回去了会很尴尬的。

"我不知道怎么回去啊。"这是实话。

"啊，这礼拜天来吧，我告诉你怎么走……"

我依叔叔的意思，回到了生我的老家。回老家照说应该很兴奋的，但我却没有这种感慨，也许是我还没到那个年龄吧？果然如我所料，回

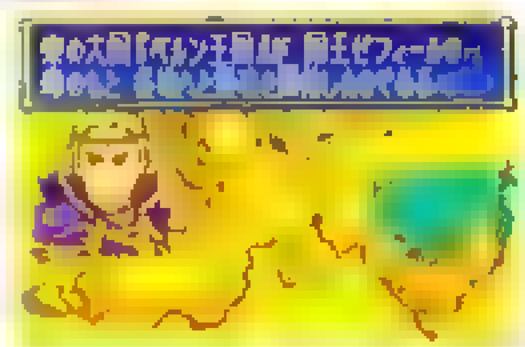
家的气氛异常尴尬，亲戚问什么我答什么，感觉就像是在审问犯人，加上语言的障碍，大多数的问题我都是用"不知道"来回答。但没办法，我没有选择的余地，我必须要回去，而且是叔叔叫一次我就回去一次，然后尴尬一次——我们中间的代沟太长太深了。

我有一个堂弟，原本认为我们还算是同龄人，多少能讲两句话，结果发现原来我们家族的腼腆也遗传——谁都金口玉言。我和他所说话最多的一次，是在看他在玩FC《美国上尉》的时候，我教他怎么玩。在我返校的时候，叔叔给我了200元钱——在大城市200元也许还不够几餐饭钱，但在农村要挣200元钱并不是一件容易的事，至少要干两个礼拜的零活。在以后的几次回家返校，叔叔都或多或少地给我一点钱，这让我很过意不去，但又不允许拒绝。

返校后，我用这钱买了两盘游戏：《宇宙巡航机》和《火焰之纹章 封印之剑》。

《宇宙巡航机》是一款GBA上为数不多的优秀射击游戏，用朋友"且听风吟"的话来讲，说我买这款游戏是赚大了，但事实上，我买这款游戏花了70元，又被宰了。《宇宙巡航机》的画面很漂亮、精致，这是它的一个很大的卖点，从游戏背景画面的那种精美、复杂、变化、细致，都可以看出Konami的实力和用心。这款游戏的唯一的缺点就是难度过高，我在一星的难度下，也只能通过不断地继关来通关，其难度可见一斑。

不过《封印之剑》更难，《封印》是我所玩的第一款"《火焰之纹章》系列"游戏——不愧为高难度的S·RPG啊，在第一次玩的时候被卡在第五章拿必杀斧的BOSS处数日之久，左思右想，最终咬咬牙，让剑士装配必杀剑，才秒杀了那个BOSS得以通过。



在GBA上，"《火焰之纹章》系列"已推出了三款游戏了，遗憾的是一款比一款简单。一款系列慢慢变简单，可以吸引更多的玩家，也会失去些老玩家，但也许大众化的游戏才是生存之道。

一个新的玩友，从网络中出现，也是政法学校的陈冲（化名）。陈冲和我一样，都是一个游戏玩家，而且是掌机一族，但他比我更专，什么杂志都买，而且期期不落；不像我，只买我认为有用的。最关键的是，他的游戏比我多，第一次到他宿舍时，琳琅满目的GBA卡带让我以为进入了游戏店，他还打击我说，在家里还有数十张游戏……而此时，我只有二张游戏。

我们是在网上认识的，那时我拼了命地一样找玩友，不论是在哪个游戏论坛，看到有留下QQ号的就加，而且留言都是一样：游戏同路人。陈冲的QQ就是我在网易发现的，当我知道我和他同在福州而且学校就在附近的时候，我们第一次聊天就下线见面了。回头想想，为什么我们找玩友总是喜欢舍近求远？找一个玩游戏的很简单，只要蹲在报亭或者游戏店里，肯定会发现很多，但这种情况下，却鲜有成为朋友的。

我那么拼命地去找玩友，却忽略了我隔壁宿舍里就有一个玩家"且听风吟"，这倒真是讽刺……

"你也玩GBA？"当我看到隔壁宿舍的一个人拿着一台黑色的GBA从我面前走过的时候，我跟上去问道。

"是啊。"他不理我，开门进宿舍。

"是吗？你玩什么游戏啊？"我跟了进去。

他不回答，只是坐在床铺上，打开GBA自顾自地玩了起来。

我凑上前，看了看游戏的画面，说："《机战》？我也玩GBA，你有别的游戏吗？"

"你也玩GBA？"他终于开了金口，问："你有什么游戏？"

……

这就是我和且听风吟认识时的情景。

他是我在这大学里最好的玩友，一起讨论游戏、动漫甚至日本文化，能在平淡无味的大学生活里找到一个讨论共同话题的人，是一件很幸运的事。可惜的是，我们的游戏口味很少有相同的，两台GBA也很少能联在一起。但这，已经足够了。

在临近期末的时候，福州下了一场雪，两年多来惟一的一场雪。可惜我没有看到，因为等我起床的时候已经是中午了，只好羡慕地听着那些看到雪的同学描述那壮观的场面。

不知为什么，我很向往雪，很想有机会能到北方去走走，看看真正的雪，堆堆雪人，打打雪仗，一定很有意思。

不过喜欢雪并不表示喜欢冬天。在大学最难熬的日子就是冬天，洗澡难！可以想像一下在2~3度的气温下用冷水冲身的感觉。可学校却偏偏明令禁止学生使用电热棒，最为夸张的是，在某个高校玩的时候看到一则处分启示，那个学生就是因为使用了电热棒而被记过一年，这让我心有余悸。

工作后一定要买热水器——这是我的一个目标。

不喜欢冬天，也不代表喜欢夏天。夏天同样让我感到讨厌，蚊子多而且热。如果让我在热与冷中做出选择，我宁可选冷。大家也都说我是属于肉多皮厚不怕冷的那种类型。

空调——同样也是我工作后的目标。

考试如期而至，第一次让我感到课本的重要性，但我课本之新估计放在新华书店都能卖得出去。所幸的是，分校管理相对宽松，加上老师的奖金和我们的成绩挂勾，我也有惊无险地通过了考试。在半年里，我看课本的时间累计不超过一周。

可半年后的考试，就严肃许多，加上学校推出了留级制度，更让我心惊肉跳了一阵。而我的应付办法是，把看课本时间加长了一倍——两周，这次也顺利通过。

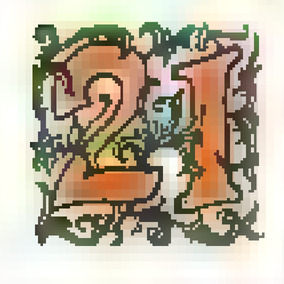
平淡无味的大学生活，就这样结束了一年。

2003年2月14日，情人节，GBA SP发售。有人说这个情人节是属于游戏玩家的，不过在我看来，这个情人节是属于有钱游戏玩家的情人节。

我的GBA SP是在2004年的劳动节才买的——半年后小神游SP发售，这又让我后悔不已。在我看来，GBA SP与GBA相比，除了那个前光外没有任何的优势，而我所需要的就是前光。

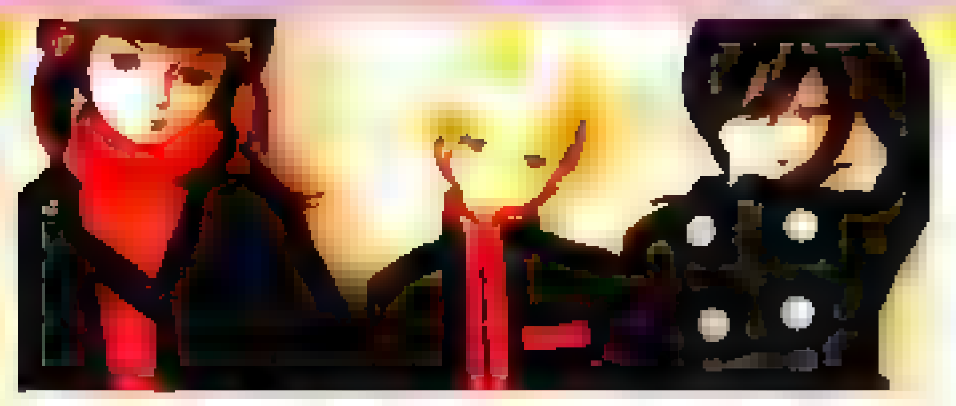
GBA SP方便了我在黑暗中“工作”。放假在家时，家人管制严厉，规定我在十点就必须睡觉，而此时我正处于精神饱满状态，就算躺下也无法入睡。在只有GBA的时候，我只能叫苦连天；而有了GBA SP就无所谓了，照样在黑暗中游戏，但必须把声音关了。在这种情况下，我练就了一双灵敏的耳朵，家人房间只要一有动静，我就能迅速的做出反应——把前光关了。

根据等价交换的原则，我拥有了一双灵敏的耳朵，却失去一双清澈的双眼——我的视力急剧下降。



在初中的时候，我的视力还很好，那时我的同桌是一个近视眼，常常看不到黑板上的字，都要我先抄下来给他，条件是考试的时候他可以“帮助”我一下。在一次课堂的闲聊上，我无意中说了这件事，结果老师训我：“人家学习好，所以近视眼，你眼睛好学习差有什么用！”从那时起，我就误以为，近视眼就是好学生的标志。

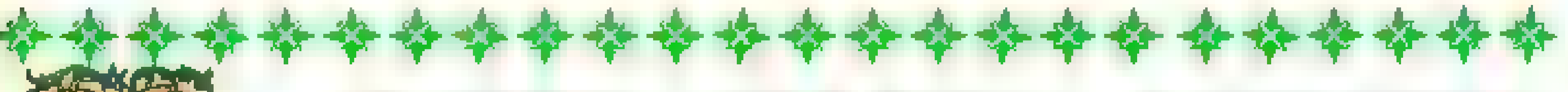
我第一次配眼镜，是在高二结束的时候，我那时觉得实在是看不清黑板的字了，而且马上就是高三，不去配眼镜是不行了。于是我拖着大姐和二姐去了眼镜店，配了一付五百度的眼镜，结果让全家人大跌眼镜。这付眼镜的价



格是390元，与我在去之前所说的50元相差甚远，害得我姐又跑去取钱。

第二次配眼镜是在大二的时候。由于先前的那付已经磨损得不成样子了，我决定再配一付眼镜。这一次完全是自己出钱，有了上一次的经验，所以先问了旦听风吟——他比我早配一周，他答40元足矣。我把他的那付眼镜试带了下，感觉效果不错，也屁颠屁颠地跑去要再配一副眼镜，谁知验光师兼收银员兼服务生兼……帮我验光之后，对我说出了一大堆的学术用语，像什么散光、像质等等，把我哄得一愣一愣的，结果，我付出了225元拿下了我现在戴的这副眼镜。

两次配镜惟一的一个相同点是，我戴上眼镜后，发现眼前的那个人的脸上的雀斑怎么那么多。



22

计划生育是很重要的，如果你坐过春节的火车，一定会体验到计生委的用心良苦。我以后一定坚持原则，只生一胎！

23

辅导员口中的一个月终于在一个学期后兑现了，我们搬到了总校——一个更大一点的弹丸之地。

事实上，在分校呆了半年，都呆出感情来了，相反有点舍不得分校了。于是，我开始在总校鸡蛋里挑骨头，数落它的种种不足。而总校惟一让我满意的地方，是校门口十米处有两家街机厅。

24

趁着学期伊始，手上的钱还没花销掉，我购入了《FFTA》。

《FFTA》的游戏品质不错，300多个任务，地图的自由走动、童话世界的画面等等，让我对这款游戏爱不释手，并凭借这款游戏在《掌机王》上刊出了自己的处男作——一则秘技。当第一次看到自己写的文章变成铅字的时候，感叹万千。虽说短了点，但还好我的处男作不是什么征婚广告之流。

我的撰稿生涯从此拉开序幕。

在小学的时候，我的老师对我说我是一字值千金——因为我从不交作业，那时同学都嘲笑我，我气不过，就发誓说一定要做到一字千金。但长大以后才发现，除非当官，要不然想一字别人给千金是不现实的了。当官是不可能的了，只好去尝试去作撰稿人，让我的字多少也能值点钱，多少也对那个誓言有所交待。

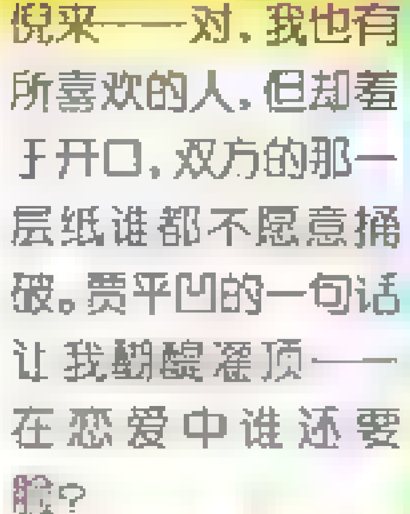
《掌机王》第一个给我提供了实现誓言的机会，我也很努力地向着誓言前进。但能力所限，文章尚处幼稚。对此，我只有努力，让大家看到一个成熟的我。

25

在总校里浑浑噩噩过了半年之后，我终于成功地向家里申请到了一台电脑，但由于学校里还没有校园宽带，我的电脑成了一台游戏机。我自己也记不清楚到底买了几张游戏，但除了《红色警戒》以外，所有的游戏都是从家用机移植过去的，像《生化危机》、《鬼武者》、《恐龙危机》，而剩下的就是模拟器了。

春去夏来，又一个学期在碌碌无为中结束了。2004年的夏天，我花了大笔的金钱和力气将电脑搬回了家。这一次的搬运让我下定决心——再不把电脑搬到学校去了！在我返校的时候，那些玩的时候看到人、搬的时候不见影的同学们纷纷问我为什么不把电脑搬来，而我很"流川枫"地回答了一句："因为重。"

一个暑假，我很神经质地把《棒球英豪》看了一遍，泪流满面。觉得达也很像我，都是在别人的光环下长大，对于他人的成就，虽然嘴上不说什么，可内心却很好强。但他比我幸福，有甲子园的称号，也有小南在他身边。有人说“大学是恋爱的温床”，可我却没有女朋友，也许大家可以从我的笔名里看出点端



倪来——对，我也有所喜欢的人，但却羞于开口，双方的那一层纸谁都不愿意捅破。贾平凹的一句话让我醍醐灌顶——在恋爱中谁还要脸？

我的宿舍以穷人居多，穷人大抵都好面子，这不是一个好习惯。没钱好面子又不好意思借，怎么办？只好本着孔兄的“窃书不算偷”的理论，向宿舍的人“拿”些。其实我是很同情穷人的，因为自己也是一个穷人。但自己被“拿”了350元之后，发现真耗不起了。于是，我在学校严禁学生外搬的风潮下搬到了街机店的对面安居。

住在街机店的对面真得是很方便，每天晚上可以去玩几局《KOF97》而不用担心被锁在宿舍门口，这让我想起了高二时，每天和朋友小老鼠晚自习下课后跑到街机厅玩《三国战记》的情形。

这段日子过得很舒服，但代价也很大，一个月要比住宿舍多支付200元的费用，不过很是甘心、舒服。

2004年注定是不安份的一年，任天堂在掌机领域迎来了它最大的竞争对手索尼，而我也将在这一年里毕业去和同班同学竞争一个岗位——人力资源管理员。

曹植说的那句“本是同根生，相煎何太急”根本就是一句保身的话，在经历了一场招聘会的一个岗位数十个本班同学竞争之后，我彻底明白了这句话的用意，心想还好曹丕没有马上就把这诗改成了“因为同根生，所以相煎急”。

大三的日子完全笼罩在“工作”上了，学生没心情听课，老师也不爱讲课，双方完美配合，导致我在上课时从来没看到过有全班全部报道的现象，除了一次填推荐书的时候。

推荐书摆在了我的面前，让我意识到，我马上就不再是学生了。我填推荐书再简单不过了，写下姓名、年龄、身高、体重，就可以辍笔了。看着那些人为了填满推荐书而忙碌的身影，不知该是羡慕还是为他们悲叹。

好不容易走出了弹丸之地，却还是像那个家庭一样的平凡，又白活了两年半！

2004的冬天，我的大学生活即将落下帷幕，有太多我所知道和不知道的“最后一次”在这个冬天到来。我不知该如何做，才能最大程度地让我在将来没有过多的悔言……

别了，2004；别了，我的校园；别了，所有默默离开我的东西……

文 雷伊

研修医 天堂独太

——剧情鉴赏（上）

研修医 天堂独太
NDS
◆Spike◆AVG◆2004年12月2日◆日版
◆1人◆自带记忆功能◆4800日元
◆对应周边未定

也许是上天和我开了一个不大不小的玩笑，一向努力的我在升学考试的时候竟阴差阳错地进了一所盛产庸医的大学。曾经以为我的人生就这样变得黯淡无光了，没想到在毕业之际我又重新得到了幸运之神的眷顾，圣命医大附属医院向我发出了前去担任实习医生的邀请函，而推荐我的医生，竟然是享誉世界的免疫学权威——泽井恭介教授。

圣命医大，对于学医的人来说那几乎是一个足以让他们朝圣的地方，同时，这个名字又是一道难以逾越的高墙，每年都有数以万计的应届生鲤鱼跳龙门似地前去应聘，但真正录取者却凤毛麟角。而如今，我就站在圣命医大附属医院大楼前，人生就这么轻而易举地即将被重新改写。我理了理被风吹乱的头发，深深吸了一口气，向前迈出了脚步……

病历一 误诊

一切都是那么陌生，陌生的大厅、陌生的走廊，一张张陌生的面孔从我身边经过，但是却没有一人在我面前驻足，于是，我很不情愿地告诉自己——我被忽略了。“还是先去拜访一下泽井教授吧。”我摇了摇头，向接待处的咨询小姐走去。

“医生，不得了了！有位患急病的老婆婆她……”一位身穿粉红色制服的年轻女护士慌慌张张出现在我面前，眼神中充满着焦急。

“诶？医生？你难道是在叫我？”我有点受宠若惊，环视了一下四周，摸着脑袋问道。

“当然！你还是快跟我过去吧！”

“等、等一下……”我还没来得及说完话，已经被年轻护士一把抓了过去，一转眼，我就已经不明不白地站在急诊室中了。

“疼死了！”病床上，一位老婆婆痛苦地叫着，揪心的疼痛更加深了她脸上的皱纹。

“这么痛苦，婆婆她太可怜了。医生，你快点帮她看一下吧！”护士央求道。

“话是这么说，可是……”我发誓我真的很想帮帮眼前的这位老人，但是像我这样刚从医大毕业而没有实际经验的人，面对这样的情况还真不知道如何下手。

“行了！这是患者的病历！”护士把一本病历塞给了我，并递过了一副听诊器，“你快用这个听诊吧！”

“谢、谢谢……”我擦了擦额头上的汗水，接过听诊器。

“呜呜呜！疼死我了！医生，快帮我看看吧！”老婆婆蜷着身子痛苦地看着我。

我俯下身子，把听诊器贴在了老婆婆胸前。

“哇！好疼！疼死了！”老婆婆突然大叫起来，一下推掉了听诊器。我无奈地摇了摇头，病人这样乱动我根本就无法听诊。

“不如先问一下婆婆她到底哪里疼吧！”身后的护士拍了拍我。

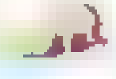
“是、是啊！我太不小心了……”我这才恍然大悟，翻开刚才护士给我的病历，问道，“婆婆，你哪里疼？”

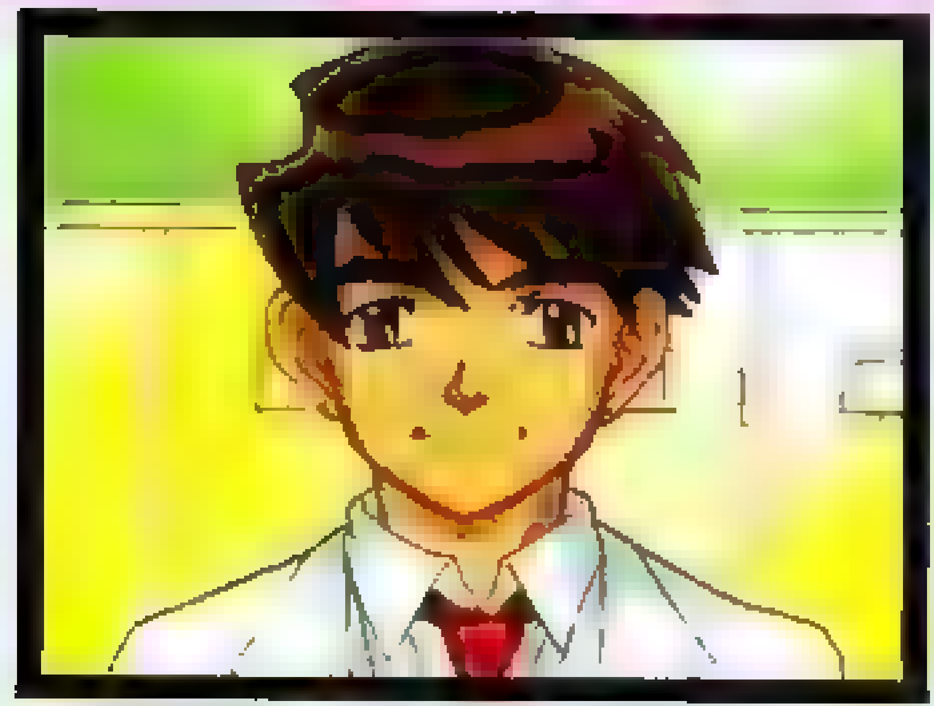
“膝盖……膝盖疼死了！”老婆婆用细的像树枝的双手捂着膝盖喊道，看来我一开始就判断失误了。

“啊！对不起！”护士突然站到我跟前，对我深深鞠了个躬，“我忘记告诉你婆婆因为摔倒受伤的事情了！白痴白痴白痴！我真是白痴！”护士说着用双手猛捶自己的脑袋，双脚不断跺着地面。

“用不着那么自责吧……”我被这夸张的一幕惊呆了，想不到这看似柔弱的女子竟会有如此过激之举动，“膝盖疼是吧……嗯，这个时候……”我回忆着自己所学的医学知识，希望能想到个妥善的解决方案。

“用触诊！膝盖以外的地方可能也受伤了！医生，拜托你了！”没想到护士这么快就提醒了我。





我伸出手，轻轻地摸了一下老婆婆的右膝盖问道，“只有膝盖疼吗？”

老婆婆吐了口气，却没有回到我，急诊室中原本紧张的空气瞬间凝固了。

“大夫，不得了了！婆婆她……死了！”护士的尖叫让空气重新开始流动，但我却已经几乎无法呼吸了，我就摸了一下膝盖而已，怎么可能造成如此严重的后果。

“快！快给她做心脏按摩！”

“嗯……这样就可以确保呼吸了……好！心脏按摩开始！1、2、3、4、5……”

“咳……咳……好痛苦……你想杀了我吗？”老婆婆突然睁开了眼睛。

“咦？还活着？”面对此举，我真是哭笑不得。

“对、对不起！”年轻护士又一次做出了那经典的鞠躬动作，紧接着，又是暴风骤雨般的拳头砸向脑袋，“我差点以为她死了……白痴白痴白痴！我真是个白痴！”

“哎，又来了……都说了不要这么自责了……”我叹了口气。

“你们在干什么？”突然一位身穿修女服的中年女子出现在我面前，胸前金色的十字架格外引人注目。

“啊，弗洛伦斯护士长！不是护士长您叫我去找医生的吗？我把他带来了呀！”护士解释道。

“请多关照！”我毕恭毕敬地向眼前这位略显肥胖的妇女鞠了个躬。

“我要你叫的是外科医生！我们医院可没有这么靠不住的外科医生！”护士长轻蔑地瞥了我一眼。

“这样啊，我……连这些事情都不知道……白痴白痴白痴！我真是个白痴！”年轻护士又在我面前上演了她最拿手的一幕。

“行了！你有时间在这里哭闹还不如帮我去叫别的医生过来！”护士长没好气地说。

“知……知道了！”年轻护士委屈地走出了急诊室。

“你！”弗洛伦斯护士长转过头来，朝我瞪了一眼。

“嗯？”我瞪圆了眼睛，不知如何是好。

“你给我过来一下！”

“但……这位病人怎么办？”我指了指躺在一边呻吟的老婆婆。

“放心，其它医生很快就会赶到的，”护士长倒是显得不紧不慢。

“但……她那么痛苦……”

“别在那喋喋不休了！”弗洛伦斯护士长一把抓住了我，使劲把我往门外拽。我很不自然地想起了刚才那个年轻护士，难道拽人是这个医院的传统？没过多久，我已经被强制拉到接待处了。

“你到底是谁？以前在这医院没见过你啊！虽然你穿了白大褂，但也别想欺骗我弗洛伦斯的眼睛！”弗洛伦斯凶神恶煞似地看瞪着我，与她“白衣天使”的身份相去甚远。

“这……我是今天刚到这里的实习医生天堂独太。”我低着头小声说道。

“哦？是新来的医生？”

“嗯，请多多关照。”我朝她鞠了个躬。

“刚才失礼了，我是这里的护士长弗洛伦斯·真纪子·樱田。”护士长突然变换了一种语气，以及其具有母性魅力的声音笑着说。

“弗洛伦斯……女士是吧？”我显然还没有对她态度的突然转变有所适应。

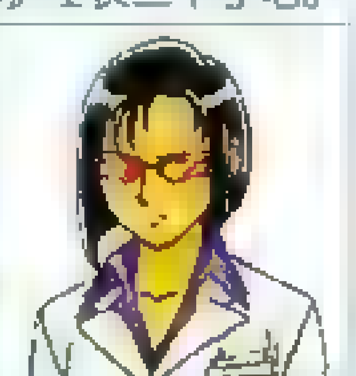
“哦呵呵呵呵呵呵呵。我想不用说你也知道，这用的是尊敬的南丁格尔大人（注：南丁格尔是护理事业的先驱，5月12日的护士节正是为了纪念她所设）的名字。”护士长用一种更为夸张的语气笑道。

“这样啊……”我笑着附和道。

“别人都叫我‘弗洛伦斯小姐’或者‘弗洛伦斯护士长’，医生你以后也请叫我弗洛伦斯好了。”护士长用一种极其娇嗔的语气细声细气地说。

“那么，弗洛伦斯护士长，以后请多多关照。”我俯下身子再次寒暄道。

“为了表示亲密，还是去掉护士长三个字吧。”



我尴尬地笑了笑，在心里嘀咕道："还是算了吧……"

"因为医院里禁止使用手机，紧急的时候我们一般都用这个联系。"护士长不知从哪掏出一部PHS手机，递给了我。

"谢、谢谢。对了，弗洛伦斯护士长……刚才那病人我还有什么能帮得上忙的吗？"我显然还对刚才那个病人耿耿于怀。

"哦呵呵呵呵呵！其他医生很快就会赶来的，所以就没那个必要了。"

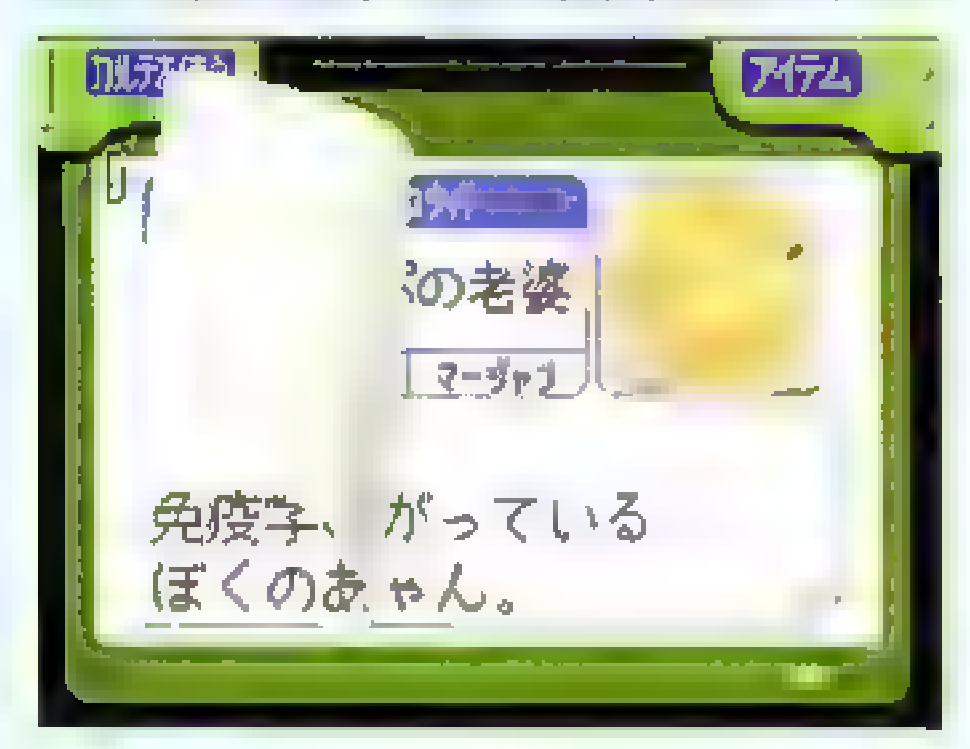
"但、那是我来这里的第一个病人啊……"

"难道你想亲自医治她？"护士长有些不耐烦了。

"不、不……我只想稍微派上点用场而已。"我连忙摆手。

"你现在还是尚在学步的雏鸟，太好高骛远的话可是会被狼吃掉的哦，明白？"护士长用一种教育小孩子的语气对我说。

我低下头，完全没有明白她的意思，护士长也没有再为难我，头也不回地走了，可我却还没有从刚才的阴影中脱离。还是四周转转，熟悉一下新环



境吧，说不定还能碰巧遇到泽井教授呢。

经过员工室的时候，我停下了脚步，一些医生正在潜心于他们的研究，与我大学时期的导师们丢三落四的作风完全不同。

"你是？"一位身穿白大褂的年轻女子走上前来，我无法看见她那双隐藏在深红色眼镜下的眼神，"以前好像没见过你，这里是无关人员禁止入内的。"女子厉声厉色地问。

"初次见面，我是今天刚到这里的实习医生天堂独太。"我自我介绍道。

"你就是那个垃圾医大毕业的天堂君？泽井教授为了把你弄到这里来花了不少力气呢。"女子听到我的名字后，忽然用一种更为刻薄的语气酸溜溜地说。

"哦？是吗？"说实话，我到现在还对我是怎么会到这所医院来的一无所知。

"哼，你和教授之间到底是什么关系？"女子穷追不舍地追问。

"我和泽井教授还没见过面呢，我只是突然受到母校教授的派遣所以才来到圣命医大的。"我解释道。

"那，泽井教授为什么会把你……"墨镜女子低头自言自语，沉思了一会儿，她再度抬起头，"虽然你只是二三流医大的毕业生，但是从今天起你就是圣命医大的实习医生了，你可不能落后于其他实习医生了。"

"嗯，我会加油的。"我使劲点了点头。

"明明才4月，怎么会这么闷热啊……"交谈之间，不知从哪里走来一位戴着眼镜的中年男子，边抱怨着反常的天气边用手中的毛巾不停地擦着额头的汗水。

"柏木医生。"女子退后了几步，从她毕恭毕敬的语气来看此人身份必不会低。

"咦，是个新面孔啊。"那位叫做柏木的中年医生在我身上来回打量。

"怎么今天见到我的人都要说这句话……"我在心里嘀咕道，但仍不忘用一种极为恭敬的口吻寒暄，"初次见面，我叫天堂独太。"

"是天堂君啊，我是主修内科的这位女医生的Oben柏木庆一。多多关照，多多关照！"柏木医生笑着说。

"Oben？"听到这个全新的词汇，我很是诧异。

"你连这个都不知道吗？"女子冷笑道。

"对不起……"我低下了头。

"Oben就是实习医生的指导医师的意思，也就是实习医生的监护人。"女子用冰冷的语气说，我有点庆幸她戴着墨镜了，否则我必定会被她那零下40℃的眼神给寒死。

"哈哈，你说监护人？最近好像是我一直在被你'监护'吧，要是我疏忽的话那可就惨了，哈哈哈。"柏木医生爽朗地笑着，没想到在这所医院竟然会遇到这么平易近人的医生。

"对了，你也是实习医生？"我小心翼翼地问墨镜女子。

"别和我套近乎，我这可是第2年了。"女子似乎很有优越感地回答道。

"上户爱君虽然长的很可爱，但是可是个很认真的人哦。"柏木医生擦着汗笑道。

"嗯……我也会加油的。"

"可不光就你一个人会加油。"又是那种零下40℃的语气。

"我真受够了………"我默默对自己说。

"柏木医生，我去看病人了。"上户医生向柏木

医生打了个招呼，推开门走了出去。看她这么气鼓鼓地对我，难道我有什么地方触犯到她了不成？或者莫非，是她更年期提前到来了？

"那个……我说了什么触怒到上户医生的话了吗？"上户医生走后，我不解地问柏木医生。

"上户医生对你态度不好是有特殊原因的。"

"特殊原因？"我已经做好了觉悟。

"她有一个比她小一届、也就是和你同年的恋人，今年春天刚从圣命医科大学毕业，本来是要来这实习的，而你却突然出现了，所以他只好去了别的医院。"柏木医生无奈地说。

"所以上户医生才会生气……"我恍然大悟。

"我不知道泽井教授为什么会接纳你，上户医生也觉得很纳闷，哈哈哈……对了，说起来你见过你的指导医师了吗？"

"啊……指导医师……"我对此一无所知。

"哈哈哈，看样子你好像还不知道谁是你的指导医师吧？你的指导医师是麻生医生……嗯……麻生铃医生。"柏木医生若有所思地说出了一个我从未听说过的名字。

"那……麻生铃医生现在人在哪里呢？"

"要找到麻生医生可不是那么容易的事情，哈哈哈……"依然是一阵已经成为柏木医生招牌的爽朗笑声。

"那么，我先去找一下吧。"我和柏木医生打了个招呼，转身走出了员工室，不过这麻生医生……要找到她似乎远没我想的那么容易，没办法，先尝试一下各个能想到的办法吧。

"你好，我想找麻生医生……"无奈之下，我决定先问问接待处的问讯小姐。

"麻生医生？说起来，今天我还没听到铃铛声呢。"问讯小姐用一种类似播音员的磁性声音说。

"铃声？"

"嗯……麻生医生走路的时候会发出'叮铃叮铃'的声响。说起来我已经有1个多礼拜没听到铃声了。"问讯小姐思考了一下，回答道。

虽然没有问到麻生医生的具体去向，不过值得庆幸的是我得到了一个重要的线索、也是惟一的线索——"铃声"。我像无头苍蝇似的在这个陌生的医院里四处乱转，却没有人愿意向我多透露一些麻生医生的情报，有的医生和护士听到"麻生"这个名字甚至惊惶地连连摇头。正在这个时候，一个陌生的声音叫住了我

"等一下，医生。"一个身穿病服的老头突然出现在我身后。

"怎么了？你没事吧？"我转过头去，望着眼前那位单薄的老人。

"你看见我的女儿了吗？我的女儿……"老人的眼神中充满着期待。

"女儿？"我还没有反应过来。

"刚才我看见她在院子里散步呢！那绝对是我女儿没错！"

"您的病房在哪里？您可以走路吗？"我开始注意到了老人的语无伦次，准备上前搀扶他。

"原来你在这啊，内藤先生。上户医生正在找您呢。"一个中年大妈的声音从我背后传来。

"弗、弗洛伦斯护士长？"我一阵冷汗。

"哦，这不是刚才那个新来的医生吗！"护士长注意到了站在病人身边的我。

"这位是？"我指了指身边的病人问道。

"哦呵呵呵呵呵，擅自从病房里面出来可真让人头疼。内藤先生，跟我回病房吧。"护士长一把抓住病人正要往病房方向走。

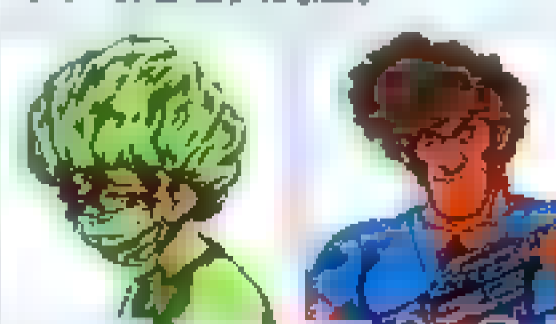
"我……不是说我看到我女儿了吗……大妈，你快放开我！"

"大、大妈？什么大妈？你说什么大妈？内藤先生，你要是再这样反抗的话，我可要使出我的必杀技了。你还是乖乖给我回病房睡觉吧！"护士长说着，伸出胳膊使劲勒在那个叫做内藤的病人的脖子上。

"好疼啊……知、知道了，弗洛伦斯护士长，等、等一下。"内藤先生很快就开始求饶了，这是个明智的选择，因为如果继续被护士长勒着肯定非断气不可。他这么一求饶，护士长立马就条件反射似地松开了手。

"弗洛伦斯护士长，请等一下！我有事情想问你……"我叫住了准备带着内藤先生离开的护士长，想尝试着从她口中打探出麻生医生的线索。

"麻生医生？虽然我这么说可能不太好，可麻生医生这个人确实有点随随便便。"护士长停下脚步，皱着眉头说道。



"随便？"我似乎有些不解了，难道之前其他医生和护士们有意回避麻生医生的话题都是因为这个原因？

"瞧我在说什么啊……哦呵呵呵呵。天堂医生，你可不要像她那样哦，加油吧。哦活活活活活。走吧，内藤先生！"护士长欲言又止似地笑道，拽着内藤消失在走廊中。虽然她没有明说，但从她说话的字里行间可以很明显地看出她对麻生医生的评价并不高。

"呜呜……"一个柔弱的声音从角落里发出，瞬间捕获了我的耳朵。

"谁在哭？那个女子……她不就是我刚才见到的那个护士吗？"我马上找到了哭声的主人，她竟然就是我刚进医院时见到的那个年轻女护士。

"呜呜……菅原先生他太可怜了……"护士哽咽着，眼角的泪水让她那双原本就大的惊人的眼睛看起来更加满激动人。

"唉？菅原先生是……？"

"666号病房的病人，他已经是癌症晚期了，可是他的家人却没一个来看他的。但就算这样，他却还是努力表现得很坚强……呜呜呜……我……"我这么一问，护士哭得更加厉害了，"我虽然是个护士，但却什么忙都帮不上。我真失败，我来这里都快1年了，还经常为了这些事情哭……"泪水不停地顺着女护士的脸颊滑落。说实话，这种场景很让人怜爱。

"啊，不，哪里有什么失败……"我试着安慰道。

"失败！失败！我这个白痴白痴白痴！"看到她那经典的敲头动作，我刚才对她的怜爱之情早已经烟消云散了。

"啊，这……你用不着这么自责吧……"

"哇，"女护士大哭一声，向我怀里扑来，泪水随着她移动的轨迹飞洒开去，挥发在空气中。

"啊，你不要紧吧？"面对这一幕，我有点不知所措了。

"啊，对不起。"护士擦了擦眼角残留的泪水，居然笑了，"我刚才有点失态了。呵呵。"

"诶？啊，…没关系。"我一边摇头，一边抱怨着这个医院怎么净是些喜怒无常的怪人，"那……我就再重新作个自我介绍吧，我是今天刚来的实习医生……我还是新人，请多多关照。"我礼节性地鞠了个躬，这是我来这个医院后鞠得第几个躬说实话我都已经记不得了。

"啊哈，新人？"护士很是诧异。

"我叫天堂独太。"

"嗯嗯……我是去年刚来这里当护士的，我叫星幸。"护士给我回敬了一个礼。

"呵呵……那么你还算是我的前辈呢。"我笑道。

"呵呵，太好了，我还是前辈呢。喂，后辈！"星幸扬起头，故意用一种傲慢的语气说道，随即又"扑哧"一声笑了出来，"我瞎说的啦，呵呵呵……对了，今天是你第一天来吧？如果我有什么派得上用场的地方，你就尽管问我吧。"

"真的吗？那么……你知道麻生医生在哪里吗？"我对星幸的热情喜出望外。

"麻生医生？好像没见过几次呢。"星幸想了一下，低着头说，"不过好像是个很优秀的心脏外科医生。"

"心脏外科？"

"嗯！是前辈们说的……据说她是拥有'神之手'的人。"

"呵，真想早点见到她。"我笑着在脑海中想像着自己指导医师的模样。

"对不起，我和麻生医生没接触过，所以我不知道她在哪里。"星幸不好意思地鞠躬道歉道。

为了表示歉意，星幸邀请我一起去医院四处转转，顺便帮助我熟悉一下环境，有这样一位美女护士做免费向导，我当然毫不犹豫地答应了。大致熟悉了一下医院的各个重要场所后，星幸带我进了一个人员较少的房间稍作休息，但不知因为什么原因，她又开始眼泪汪汪了。

"怎、怎么了？"我对她那突如其来的眼泪没有任何防备。

"这是内藤先生的病历。"星幸拿起桌上的一份病历，送到我的面前，原来她又在为病人的事情伤心了。

"内藤先生？"我努力回忆着这个似乎在哪里听过的名字。

"就是那个因为心绞痛而入院的病人……他好可怜，他的亲人……好像就只剩一个女儿了，可是就连那个女儿也已经有好多年没见面了。"星幸边擦眼泪边说。

难道……她所说的内藤先生就是刚才弗洛伦斯护士长带走的那个老人？我一把抢过了病历。

"内藤治夫，66岁，心绞痛……"果然，我的猜测是正确的，"我想问一下……内藤先生他住院

也已经有很长时间了吧？"

"嗯……可是这段时间里他的女儿却一次也没来看过他……"星幸泣不成声道。

"女儿？刚才内藤先生说他在医院里见到了他女儿。"我回想起了刚才在走廊中与内藤先生的交谈。

"这……肯定是幻觉吧，内藤先生他太想他的女儿了。"

"星幸小姐，内藤先生的病房是多少号？"我决定去拜访一下内藤先生，看看能不能帮上什么忙。

"嗯……应该是第一病栋的110号。"

第一病栋，内藤治夫的病房。

"你到底要我说什么你才明白，内藤先生！你就给我老实点躺在床上吧！"刚到门口就听到了弗洛伦斯护士长那经典的大嗓门。

"我还想问你到底要我说什么才明白呢！我真的在院子里看到我的女儿了！"内藤先生用毫不低于护士长的嗓门顶撞道。

"啊……请冷静点！内藤先生！"我看到眼前剑拔弩张的一幕，想稍微缓和一下气氛。

"啊，医生！这个大妈怎么这么不相信病人说的话啊……"内藤先生见到我就像见到救星一样，急忙躲到我身后。

"大……大妈？我是弗洛伦斯！弗洛伦斯·真纪子·樱田！要是你女儿真来了，她肯定会直接来这里看你的，怎么会连个脸都不露？你肯定是看错了。"

"怎么可能！她绝对就是我的女儿！真的！医生！你难道也不相信我吗？"内藤先生用一种渴望得到理解的眼神看着我说。

"医生！你就实话实说吧！"没等我回答，护士长就先插了嘴。

"啊，嗯！可我们现在也还不能肯定那不是内藤先生的女儿吧。"

"这倒是……"弗洛伦斯护士抬头望着天花板，然后点了点头。

"我问过星幸小姐……内藤先生的女儿好像一次都没有去看过他……"

"这些我都不会在意的……真夜……真夜……"内藤先生一遍又一遍地叫着女儿的名字。

"内藤先生，既然你这么想你女儿，那我就带她来见你如何？"不知咋的，这样一句话我牙齿缝中被挤了出来。

"真的？医生！"内藤先生兴奋地看着我。

"嗯！你女儿长啥样？"

"内藤先生已经有5年没有和女儿见面了……"一旁的弗洛伦斯护士长小声说道。

"诶？5年？"

"所以说内藤先生在院子里见到的'女儿'到底是不是他的女儿还要打个问号呢！"

"你说什么！她真的是我女儿。不信你看这个！"内藤先生说着，从兜里掏出一张边角已经有点磨损的照片。照片上的女孩穿着深蓝色的水手服，鼻梁上架着一副黑框近视眼镜，说实话，看起来略有些土气。

"照片？这个人就是真夜小姐？"

"不错，很可爱吧？她在纽约做舞蹈演员呢！"内藤先生提起他的女儿，眼睛里洋溢着无比的喜悦。

"我怎么看都看不出她是个舞蹈演员，不是说过了5年了吗？现在就算在路上和她擦身而过我想你也不会认出她就是你的女儿了吧？"弗洛伦斯护士长显然没有注意到内藤先生的表情，句句话都仿佛要将内藤先生置于绝望的深渊，不过话说回来，没有见到真人的话，谁都不可能将照片上那个土气的女孩和舞蹈演员联系在一起。

"不，我认得出！刚才在院子里的就是我的女儿！肯定没错！"内藤先生态度强硬地说道。

"知道了……内藤先生，这张照片能借我用一下吗？我去帮你找她！"我看着眼前这位身患重病又没人理解的老人，希望我能尽自己所能帮他完成多年来的心愿。

"哦！谢谢！谢谢你，医生！"内藤先生激动地流下了眼泪，把照片递给了我。

"所以说，您还是安心在病房里等我消息吧，擅自外出对身体可不好哦！"

"不错！下次如果再擅自离开房间，那我就让你尝尝我的超级必杀技！！"弗洛伦斯护士长摆起了那令人恐惧的胳膊说道。

离开了病房，我才发现此任务的艰巨，自己原本要找的人都还没找到，现在又凭白无故多了一个要找的人，内藤先生说是在医院的中庭见到他女儿的，我决定先去那找找线索。

医院的中庭到处散发着鸟语花香，许多长住的病人在此活动着自己的筋骨，但是其中大都是一些较为年长者，别说真夜小姐了，就连与她年纪相仿者也屈指可数。正在我毫无头绪之际，头上被重重挨了一下，我下意识地大声喊了起来。

“不行！像这种球你应该用头球撞回来。”一个清脆的童声从远处传来。

“疼死我了。你……你是病人？”我揉了揉有点发胀的脑袋，问已经走到我身边穿着球衣的小女孩。

“当然，而且还是重病。”小女孩捡起球，笑嘻嘻地说。

“重、重病？”我低头看着眼前那戴着帽子的小女孩，有点不敢相信自己的耳朵。

“哈哈……到底是不是重病我不知道，不过我来这医院比大哥哥你要早很多很多！我叫小光。大哥哥是今天刚来这里的新医生吧？”小女孩笑道。

“嗯。”我点了点头。

“名字叫天堂独太吧？”小光捂着嘴笑道。

“假的吧，你怎么什么都知道？”从刚踏进医院到现在几乎没有人认识我，也没有多少人愿意搭理我，没想到眼前这从未谋面的小女孩竟然能连个招呼都不打地叫出我的名字来。

“是爱姐姐告诉我的。”

“爱姐姐？”

“上户爱……我叫她爱姐姐。这次的实习医生都很优秀啊，我还跟他们学了很多东西呢。”

原来是上户爱医生……听到这个名字，我又想起了红色眼镜后面的那双冰冷的眼睛。

“行了，快来踢足球吧！”小光拉着我的手，往一旁的空地方向走去。

“不好意思，虽然我也很想踢，但我现在要先找一个人。”

“谁？医院的事情你都可以问我。毕竟我在这么一丁点大的时候就已经在这里了，所以不会有我不知道的事情。”小光边拖长语气边用手比划道，“大哥哥你到底在找什么人？”

“嗯……是这个人……”我蹲下身子，把真夜小姐的照片摊在小光面前。

“啊，是这个人啊！”

“你认识？”

“完全不认识。”小光摇了摇头，“在这种地方只能打听到一些无聊的笑话，不过平吉爷爷的话也许会知道哦。”

“平吉？”又是一个陌生的名字。

“嗯嗯……他称自己为‘手镜平吉’……”

“手镜……平吉？”我重复着这个略有点古怪的称号。

“呵呵呵，是个古怪的爷爷。他对女人知道的可详细了。所有女医生、女护士、以及女患者的生日啊，内衣尺寸什么的他全都知道！”小光笑着，语气似乎像在诉说着传说中的英雄一般充满着骄傲。

“寒！内衣啊……那人是病人吗？”

“嗯，是病人！大哥哥，要不我带你去平吉爷爷那里吧……啊，危险！”小光说着，忽然间脸色大变。

“诶？”我站起身来。

“原来你在这啊，医生在找你哦。”原来是上户医生来了。

“啊　　你好　　”虽然很不情愿，但最终还是开口打了招呼。

“天堂医生，不好意思，这孩子不能在外面呆太久。”上户医生看见我，用强硬的语气代替了原来的和蔼，她搀着小光，头也不回地走了，任凭小光哭着回头看我她也没有丝毫心软。

既然没有小光做向导，我只能求助于接待处的问讯小姐了。第二病栋505室，深草平吉朗。接待小姐依然用那充满磁性的声音给了我满意的答复。

刚刚踏进第二病栋，一阵惨叫就从不远处的病房中传来。我连忙加快了步伐，却在房间里发现了今天早上那个膝盖受伤的老婆婆。

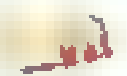
“那个老色鬼！下次再让我碰到我绝饶不了他！”老婆婆站在房门前，龇牙咧嘴道。

“行了，老婆婆。如果太兴奋的话，刚医治好的伤口可又会变疼的哟。”一边的护士尴尬地笑着说。

“被人看到这么丢人的一幕，你要我这张老脸往哪里搁啊！”老婆婆握紧拳头，煞有介事地说，“如果嫁不出去我该怎么办啊！”

听到这里，我开始庆幸当时没有在喝水了，不然准喷出来。都年过花甲了，居然还说出这种话。

“那个色老头……”一看都知道这是平吉干得好事。



“他叫深草爷爷……有使用手镜在女性的裙子下 或者在她们换衣服的时候偷窥的恶趣味，是个好色的病人。”女护士压低嗓门害羞地说，“最近要是不被偷看，很多护士还以为深草先生是不是身体有什么不舒服了呢。”

“啊，哈……”我很不自然地笑着，原来平吉是医院的“大人物”啊，不过他作案后逃得也实在太快了，没让我遇到这个传奇人物。

正在这时，女性的尖叫声又从第二病栋的另一个角落传来。

“哈哈哈哈！白衣天使果然纯洁过人啊！爽呆了爽呆了……南无阿弥陀佛……”一个小个子老头突然从角落里蹿了出来，在我面前双手合十。

“够了，适可而止吧，平吉先生！我要去跟你儿子的未婚妻告状，让她不嫁进你们家了！”星幸从远处紧跟而来。

“啊哈哈哈！不要紧！我未来的儿媳妇早就做好觉悟了 现在在我偷窥她之前她已经会自动给我看了。啊哈哈哈哈！”老头哈哈大笑道，星幸的警告根本就威胁不了他。

“啊、天堂先生，你快说说平吉先生吧！”星幸急得直跺脚。

“啊哈哈哈！有点羞涩，反而更加可爱了。”老头傻乎乎地摸着脑袋笑道。

“你是……平吉先生吧？”虽然已经很肯定了，但我还是想再做一下确认。

“不错！我正是深草平吉朗！”平吉闭上眼睛，引以为豪地说。

“我是新来的实习医生，我姓天堂。我从星光那听说了平吉先生的情况……”

“哦，原来是新来的啊。你真是个幸运的家伙！这个医院里美人可不少哦。啊哈哈哈哈。”

“其实……我在找人……”

“哦？看看我能不能帮你找到她。年轻人，可真有你的！”平吉还以为我在找美女，对我狡黠地微微一笑。

“诶？是吗？”一旁的星幸的表情有些异样。

“啊不，没那么回事……”我不知道如何解释。

“到底是什么样的女孩呢？美人？先不说脸蛋，咪咪不知道怎么样？”平吉色迷迷地说道，就差没把口水流下来了。

“咪咪？”

“胸脯！就是胸脯！是C罩杯呢？还是D罩杯？”

“啊，不，其实我是在找这个人。”我拿出真夜的照片，尴尬地说，“她是这里一个病人的女儿，叫内藤真夜。”

“哦？是个戴眼镜的女孩子啊。真让人垂涎，这女孩虽然第一眼看上去有点土，不过如果取掉眼镜的话一定是个大美人。”平吉接过照片，仔细端详着。

“诶？这些暂时先不管……”

“知道了，知道了。要找这个女孩是吧？”

“是！是！”我连连点头。

“好！我要用超能力了。”平吉边说边从怀里掏出一面手镜。

“超、超能力？”我有点诧异，弗洛伦斯的“必杀技”我已经见识过了，现在又要领教平吉的超能力，心想这医院果然是卧虎藏龙之地啊。

“女孩子的话就交给我好了！这可是我多年苦心研究出来的奥义啊。”平吉把手镜放在胸前，时而转动，时而发出怪声。

“唔，好香！我闻到了一股柑桔的香味……唔……那个女孩的所在位置是……观音菩萨右咪咪所指的方向！”片刻后，平吉像中了邪一样突然大叫道。

“啊？观音菩萨的右咪咪？”我惊讶地问，这老头竟然对神明都敢如此不敬。

“这边这边！”平吉大叫着拔腿往外跑去，我立刻紧追而上。

“天堂医生！你要看好平吉先生，别让他再有什么奇怪的举动！”身后，是星幸哭笑不得的喊叫声。

“你要找的女人就在这咖啡厅里！”平吉把我带到一个装修与医院病房完全格格不入的地方，得意地说。

“好像没人和她像啊。”我对照着照片环顾四周说道，虽然咖啡厅里多是一些穿着便服的病人家属，不过在他们中间我仍然无法找到与照片上的真夜小姐哪怕只有一点点交集的女子。

“你还没看出来吗？就是那边那个啦！”平吉指了指角落里的女子。

顺着他手指的方向，我把目光投向了孤单一人在角落里静静地喝着咖啡的女子。女子梳着黑人般的发髻，耳朵上戴着前卫的饰品，一手拖着下巴，另外一只手不断搅动着杯子里的咖啡若有所思。最让人诧异的是，她那黝黑的肤色完全不像是

我印象中的东方人。

“那个人？可她和照片上完全不一样啊……她是日本人吗？”我的眼神来回在女子和照片之间游走。

“我绝对不会看走眼的。要不你过去打个招呼吧！我要先走了，虽然这姑娘也不错，不过还有别的美眉在等着我呢！”平吉说着，一溜烟地消失了。

那个女子仿佛知道了我们在讨论她，放下了刚端到嘴边的咖啡，走到我的面前。

“请问……”面对陌生女子，我真的不知道应该如何是好。

“嗯？什么事？”

“请问，你是内藤真夜小姐吗？”我实在无法将眼前这位穿着入时的前卫女子与照片中的真夜小姐联系起来。

“正是……”

“真的？”我有点无法相信自己的耳朵。

“怎么了？难道你是这个医院的医生？”女子有点不解地问道。

“啊，是的……我今天刚成为实习医生，我姓天堂，受你父亲所托来找你。”虽然我有点怀疑有同名同姓的可能，但还是说明了自己的来意。

“受我父亲的委托？”

“内藤治夫先生。他是你的父亲吗？你父亲透过病房的窗户看到了你……他认为你一定就是他女儿，所以我才代他……啊，这个就是内藤先生给我的……”我把手中的照片递给了女子。

“不错……”女子扫了一眼照片，轻轻点了点头。

“为什么你不马上就去见他呢？内藤先生他很想见到你。”

“其实我也很想……”真夜低下头，吞吞吐吐地说。

“难道你有什么苦衷？”

“其实，这是我去纽约5年来第一次回国……”

“诶？所以你才5年没见你父亲？”

“我也没办法，因为我是在受到父亲强烈反对的情况下出国的……”真夜一脸委屈。

“是吗，可是内藤先生他提到自己的女儿在纽约做舞蹈演员时却很自豪啊。”我回忆起了内藤先生那张洋溢的幸福的笑脸说道。

“这是因为我在大洋彼岸给父亲写信时说我成为了超一流的舞蹈演员……我撒了个谎……”真夜撇过头去，然后苦笑道，“在离开日本的时候我是这么打算的，以后可以在百老汇的剧场街用豪华客车穿梭于各个剧场之间，但是……那只是美好的梦想而已，现实是残酷的……我每天在下东城的一个小舞蹈房里从早到晚接受着各种课程。但是，也许是我真的不是这块料子，每次考察的时候我总是不合格。经过这么多次挫折，我已经身心俱惫，在这个时候，‘他’出现了，一直鼓励着我……”

“他？”

“乔治……他是和我一起跳舞的搭档。我们相爱了……而且我怀了他的孩子。”真夜低头轻轻抚摸着自己的肚子说。

“这样啊……宝宝现在几个月了？”我这才注意到她那略微有点隆起的肚子。

“已经5个月了。”

“哦？那宝宝的情况现在应该比较稳定了呢。”

“我的心情也终于平静了很多。”真夜轻轻点了点，用那似乎夹杂着叹息的口吻说道，“不过乔治上个月刚去世了。虽然他一直都在期待着宝宝出生的那一刻……”

乔治的去世无疑意味着真夜小姐将担当起单身妈妈的角色，但是，这个角色所要经受的痛苦是平常人所无法体会与理解的。

“医生，我已经决定独自抚养这孩子长大了，因为他是我最爱的人留下的小生命，我要把他生下来，并把他抚养成人。”真夜带着勉强的笑容对我说。

“所以你才回日本了？”

“原本我想对父亲说明一切的，并且为擅自离家出走向他老人家道歉，但是……”说到这，刚刚有些笑容的真夜又皱起了眉头。

“但是？”

“但是我却没想到父亲他竟然住院了。而且，这病……”真夜说着，泪水从她眼角夺眶而出。

“好像是得了心绞痛吧？”我回忆起之前内藤先生的病历问。

“医生，心绞痛可以说是心脏的定时炸弹吧？对‘绑着炸弹’的父亲，我不能说真话。在纽约发生的事情我决定全都说谎，特别是为一个死人生孩子这样的事情……”

“真夜小姐……”我不知道如何才能安慰眼前这位已经成了泪人的女子。

“如果说了这些事情……说了这些事情的

话……父亲他、他会心脏病发作而死的！”真夜捂住嘴巴，努力不让自己哭出声音来。

“所以你才一直犹豫没有去看他？”

“主治医生告诉我，父亲只剩下两三个月的时日了。”

“怎么会这样……”虽然我知道内藤先生的病不轻，但听到这样的消息，我还是震住了。

“我想让他安安稳稳渡过这最后几个月……”

“但……我还是觉得你去看一看他的好。”

“医生？”真夜突然想起了什么似得问道，“你是今天才来医院的没错吧？”

“嗯……”我点了点头。

“那正好，你愿意做我的‘未婚夫’吗？”真夜擦干了眼泪，满怀希望地看着我。

“诶？”我有些丈二和尚摸不着头脑了。

“嗯，如果你今天才是第一次和父亲见面的话，那就好办了。”真夜不等我有没有反应过来，自言自语地说。

“等、等一下，什么意思？我完全不明白……”

“我并不是真的想让你做我的未婚夫，我只是让你在我父亲前演出戏而已。怎么样，拜托你了！”

“我还是完全不明白。”我挠了挠后脑勺。

“医生，你不是想带我去见我父亲吗？我身边多个未婚夫的话，父亲受到的震撼也许会少一些呢。”

“等一下，真夜小姐，我理解你的心情。可即使我这么做了，孩子出生的话一切还是会露馅的。”我爱莫能助地说。

“父亲只有两三个月的时间了，拜托了，我只是想让父亲能够放心些，作为女儿，我至少……至少……要让他看着我幸福的一面安祥地离开……”真夜说着，眼泪又来了。

我犹豫了一下，答应了真夜的要求，虽然我不能保证一定能够演好这出戏，但只要能够尽我所能帮助这对可怜的父女，那我就愿意去尝试，不管用任何方法。

我带着真夜敲响了内藤先生的房门，内藤先生一眼就认出了躲在我身后的真夜小姐，匆忙迎了过来。

“真夜！”内藤先生那布满皱纹的脸上不经意间已经老泪纵横。

“父亲！”真夜一头扎进内藤先生的怀里，泣不成声。

我揉了揉眼角，深深吸了一口气，生怕自己过于感动在病人面前失态。

“我这不是在做梦吧？真的是你吗？”内藤先生抚摸着真夜的头发，对离别五载的女儿重新回到怀抱感叹不已。

“嗯，父亲……是我，我是真夜。对不起让您操心了……”

“啊！真夜，我每天晚上都在梦里见到你啊……”

“对不起……对不起……父亲……”

“好了……好了。真夜，能让我这样看到你，已经足够了……”内藤先生抱紧了怀里的真夜。

“不要，父亲您不要说得好像要与世长辞一样。”

“哈哈哈……我的身体我自己知道，我已经没多少时间了……”内藤先生笑声中很明显夹杂着一丝哀伤。

“您说什么啊……再说这些话，您的孙子可要生气了。”真夜拍了拍自己的肚子。

“孙子？”内藤先生显然还没有反应过来。

“快看我肚子，感觉到他在动了吗？他说想快点看到爷爷呢……”真夜抓过父亲的手，轻轻放在自己腹部。

“有孩子了啊！”内藤先生笑着，恨不得把脸贴到真夜肚子上。

“嗯！”真夜笑着点了点头，“我还是像以前那样爱惹麻烦，对不起，父亲。”

“真是吃了一惊啊……但是，我真的好高兴，你终于做母亲了。”

“嗯，父亲您也要做爷爷了！”父女两人拥在一起。

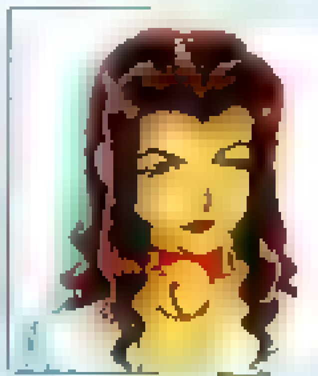
“哈哈哈……那孩子的父亲是？”内藤先生这才想起关键问题。

“呵呵，就是他。”真夜把在一旁无所适从的我拉到内藤先生面前说。

“初次见面……啊不，刚才已经见过了。啊，哈哈哈……”我有点紧张，不敢抬起头来。

“怎么回事？”内藤先生诧异地盯着我这个未来的“女婿”问。

“嗯，这个……其实我们已经订婚了……是吧，真夜？”我假装镇定地说道，其实此时我的心



中早已是七上八下了。

"他就是我的未婚夫。"真夜双手放在身后，一脸幸福地说。

"未婚夫？这个医生？"

"啊，我也吃了一惊呢。内藤先生的女儿竟然是我的……未婚妻。她和你给我的照片上实在是判若两人呢，所以我才一直没有发现。哈哈哈……"我真想挖个洞往地下钻。

"那，你和真夜是什么时候认识的？"内藤先生还是有些半信半疑。

"啊？啊，这个……那个……"我一时间不知道该如何回答了，难道要我说我们今天才在日本風见面吗，"我和真夜小姐是在纽约的舞蹈学校认识的……"我突然想起了真夜小姐在美国学过舞蹈。

"啊？为什么一个医生会在舞蹈学校和真夜认识？"内藤先生更加狐疑了。

"啊，他只是到纽约来玩而已……你瞧他虽然是个医学呆子，但是英语却连半句都不会说……"真夜连忙解释道。

"啊，是啊是啊，啊哈哈哈……所以，我迷路了，结果被带到了舞蹈学校，多亏真夜小姐出手相助……啊，不，多亏真夜相助才……啊啊，这真是奇遇啊，奇遇奇遇！"我跟着打起了哈哈。

"原来是这么回事啊。"内藤先生似乎明白了，我暗暗松了一口气。

"啊哈哈……就是这样……"

"怎么样？我还不错吧？虽然我经常让您操心，不过这次我可为您吊了个金龟婿回来呢！"

"那，医生赚钱很多吧……"内藤先生开门见山地问我，"我可以顺便问问医生您的收入有多少吗？"

"不要啦，您问得这么突然可就失礼了，父亲。"还好有真夜出来为我打圆场。

"但是这关系到孩子出世能否得到好好的赡养啊，这可是要事先问好的。"内藤先生一本正经地说。

"啊哈哈……我现在还是实习医生，每个月只有3万日元左右……"我有点不好意思，压低了嗓门。

"哦？30万？"内藤先生两眼放光地看着我，眼睛里闪烁着巨大的美元符号。

"哇哦！这下足够了吧？"真夜用极其西化的语气叫了起来。

"啊呀，真不愧是医生呢……这么年轻每个月就有30万！"

"啊，不是……是一个月3万……3万乘以12个月……年薪倒是差不多有30万……"我伸出手指，慢慢比划道。

"假……的……吧？"内藤父女异口同声地看着我，嘴巴张得老大。

"啊哈哈……虽然听上去很假，不过这是事实。"

"啊，这样啊。那实习阶段结束的话，月薪会渐渐提高吧？"内藤先生似乎还对我抱有一线希望。

"实习结束后？实习结束后如果我还在这个医

院工作的话……"

"嗯……还在这工作的话，会不断提高吧？"父女俩几乎又在同一时刻开口问我。

"可能连3万都没有了呢！差不多等于白干了！啊哈哈……"

"白干？等、等一下……"真夜开始对我蹩脚的演技有点失望了，不，说得确切点应该是绝望。

"不管给多少也不会白干吧，白干的话你吃什么？"

"啊哈哈……所以我要打工啊。"

"打工？什么意思？"

"比如其他医院的夜班啊，急救医院的夜班啊等等……很辛苦呢……"我越说越远了。

"医生这个职业也不容易啊，我还以为医生个个都是大款呢……你是叫天堂吧？"内藤先生叹了口气。

我什么话都没说，只是一个劲地点头。

"说了很多失礼的话，对不起了。你相信了我，为我找到了真夜，所以我相信你一定能给真夜带来幸福。真夜就交给你了！"内藤先生拍着我的肩膀说道，"这样的话我可要努力活久一点，活到我看到孙子为止。"

"嗯嗯，父亲，就是要有这种精神。"

"怎么样？天堂医生，你说实话，我的病还能治吗？主治医生柏木先生总是说得含含糊糊，我也不知道自己到底是个什么状况……"

"不好意思……其实我也不太清楚……毕竟我才刚进来。"我又一次说了实话，不过柏木医生就是内藤先生的主治医生倒还是第一次听说。

"父亲肯定没事的，既然我已经回来了，那就交给我吧……我去问问主治医生，父亲您可要提起

精神来哦！您就等着抱孙子吧！”真夜说着，安顿好了内藤先生，和我一起走出病房。

在病房门口，真夜小姐再一次流下了眼泪。这次善意的谎言虽然收到了不错的效果，但是我却不知道它什么时候会穿帮。我决定帮真夜小姐去问问柏木医生内藤先生的真实情况，也好让真夜小姐多陪陪她那五年没有见过面的父亲。

前往员工室的途中，我又见到了同是前往员工室的上户医生，她没好气地告诉我，以前跟她一起进来的麻生医生带的实习生没到一个月就辞职了。我又开始疑惑了，虽然麻生医生有“神之手”的美誉，但是在医生和护士中的口碑却惊人的低。

“还是那家店的便当好吃啊。”柏木医生一边擦着汗，一边津津有味地吃着饭盒中的美食感叹道。

“医生，你又吃了油炸的东西吗？吃有那么多高脂肪的东西，你就不怕血管堵塞？”上户爱凶巴巴地说。

“哈哈哈，所以有人说医生反而不懂得养生之道呢。”柏木医生夹起一条炸鱼，准备放进口中。

“柏木医生，有件事我想问一下。”

“嗯？等我吃完饭再问不行吗？”

“是、是的……如果可以的话我想马上就得到答案。”明知道打断别人吃饭不好，但我还是急切地想了解内藤先生的真实病情。

“什么事情？”柏木医生放下了手中的饭盒。

“是关于您的病人内藤治夫的事情。”

“啊，是那个心绞痛患者啊。”柏木医生马上反应了过来。

“其实，我已经见过内藤先生和他的女儿了。”我把与内藤父女见面的事情告诉了柏木医生。

“天堂医生，心绞痛其实就是由心脏动脉变窄引起的一种急病……”

“柏木医生你喜欢的高脂肪食物也是引起心绞痛的原因之一！”上户爱补充道。

“心绞痛如果继续发展的话会引发心肌梗塞吧……”我问道。

“呵，不愧是泽井教授推荐的呢！”柏木医生翘起大拇指说道。

“快不要这么说了。”不知咋的，听到泽井教授这个名字，我突然有种无地自容的感觉。

“所以说，这是致命的……”柏木医生一脸严肃道。

“难道真的没救了吗？”看着柏木医生严肃的表情，我绝望地问道。

“啊，我还没说完。治疗方法的话，一般都认为内科中的PTCA比较合适。”

“PTCA？”

“就是在变窄的动脉处利用气球让它扩张……所以别名也叫气球扩张术。”上户爱又插了嘴。

“不愧是高一级的前辈啊，上户医生。”柏木医生笑道。

“常识而已。”上户医生冷冷地说，我知道她这是为了针对我而故意说的。

“行了，详细的内容都在这本书上，有兴趣的话你可以看看。”柏木医生从书架上抽出一本厚厚的书，上面用大号字体清清楚楚地印着五个大字，《心绞痛全书》。

“谢谢，那这次，柏木医生也想用内科治疗法吗？外科上有什么可以考虑的方法呢？”道过谢后，我继续追问。

“外科？我和外科部长泽井教授也商量过，结论是，外科手术相当困难。”

“怎么会难？”我不解地问。

“唔……因为这不是我的专长。内藤先生现阶段是靠硝酸甘油在维持生命，可是这效果也渐渐微小了，所以说他最多只剩下两三个月了，虽然他可爱的女儿已经回来了。尽管很可怜，但是我们已经尽力了。唔，这个柿子真好吃真好吃。”柏木医生满口塞满着食物说道。

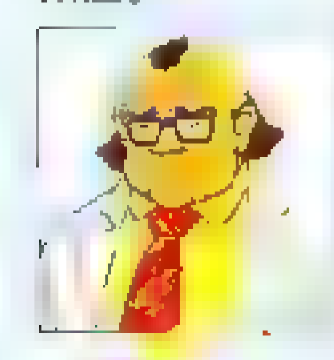
“天堂医生，如果你无论如何都想知道外科治疗方法的话，最好亲自去问问泽井教授。”刚才一言不发的上户爱倒是提了个很有建设性的建议，“泽井教授可是我们医院的招牌医生，而且也是院长的女婿，不仅如此，他还是世界闻名的医生，尽管教授说一句话就把你叫来了，但你们见面还是第一次吧？”

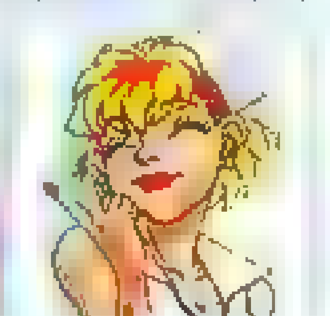
“嗯……”我点了点头。

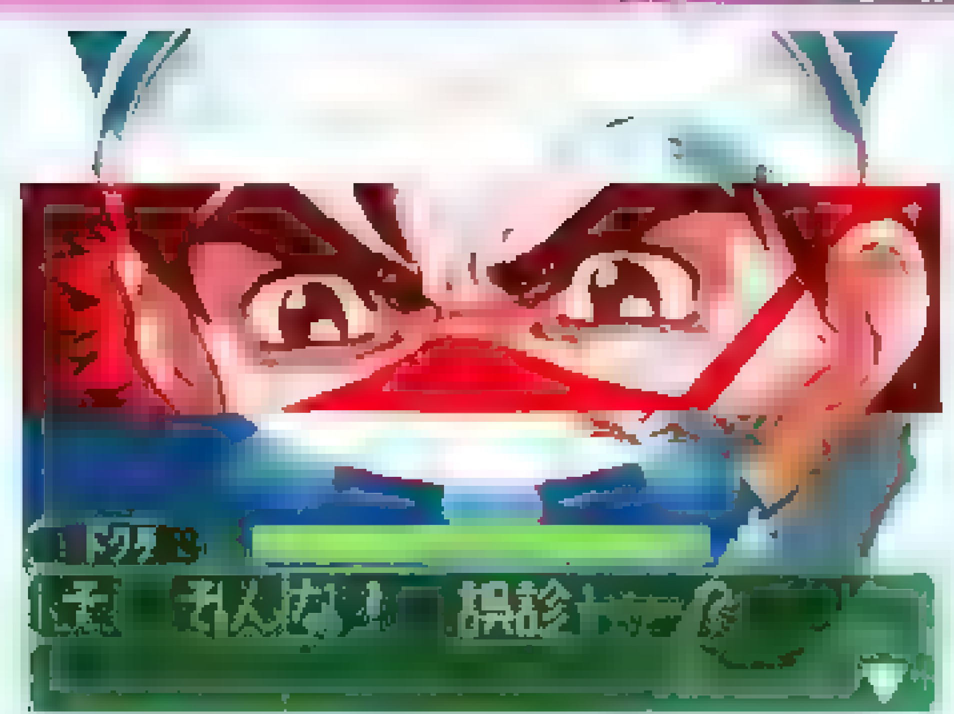
“在他面前你不会语无伦次吧？哼……真想看看你当时的样子。”上户爱冷笑着离开了员工室。

我开始怀疑起上户爱让我去见泽井教授的居心了，如果泽井教授是个超恐怖的人，我还真的不知道该怎么办才好呢……

外科部长室外面的走廊上，护士们齐刷刷地站成两排，似乎在迎接着什么重要人物，可以肯定的是，她们这迎接国家元首般的架势肯定不是为我







而设的。弗洛伦斯护士长站在中间，高呼“外科部长泽井教授要开始诊断啦！”此时，我才开始恍然大悟。

“天堂医生，这边啦！不快点站到走廊边的话……”星幸不知道从哪里钻出来，一把把我拉到角落里。

“诶？怎么回事？”我真没想到一个教授开始诊断竟然会有如此排场。

“啊，泽井教授终于要登场了。”星幸拍了拍我。

霎时间，只见走廊两边的护士都纷纷跪在了地上，双手高举过头，做顶礼膜拜状。一名身材高大的男子从她们身边走过，气度非凡。

“泽井教授是世界免疫学的有名学者，据说无论什么病人只要接受泽井教授的治疗就能痊愈，而且很多人都相信这是真的！”星幸小声地告诉我。

“真了不起啊……”我暗暗感叹，怪不得上户爱医生会怕我语无伦次呢，说实话，见到这排场，我都想打退堂鼓了。

“啊，外科部长！”不知怎么的，我竟然叫住了泽井教授，也许是我太想帮助内藤父女了吧。

“你是？”泽井教授回头对我微微一笑。

“啊，我、我是……今、今天刚来这里实习的天、天天……”他这么一回头，我把原本想好的台词全都忘得一干二净了，说话开始结结巴巴。

“噢，天堂君。你叫天堂独太吧？”泽井教授打量着我笑道。

“嗯！初、初次见面，谢、谢谢您！”我还是有些不自然。

“嗯？”泽井教授对我突如其来的谢意有些诧异。

“像我这种垃圾医大毕业的人会被您录取……真的谢谢您了！”我把身体弯成了直角，毕恭毕敬地对泽井教授鞠了个躬。

“感谢的话就别说了，希望你以后能努力。”

“是！”对于泽井教授的鼓励，我连连点头。

“啊，天堂医生，你招呼已经打完了吧？泽井部长要开始巡诊了。”弗洛伦斯护士长打断了我和教授的交谈。

“啊，是。啊……不，泽井教授！等下我可以到您房间去吗？有个病人的事情我想跟您谈谈。内藤治夫，就是那个心绞痛患者。”我这才想起了自己的正事。

“啊，不要紧。你到我房间来吧。”泽井教授爽快地答应了，没想到在他威严的外表下内心竟然如此平易近人，我在心中暗暗叫好。

泽井部长把我带到了外科部长室，办公室中豪华的装修让人叹为观止，任何一个细节都显尽了其主人的尊贵与非凡。

“你无论如何都想救内藤先生吧？”教授再次向我确认。

“啊，是的……”

“但是正如柏木医生所说的那样，即使照这样治疗下去，内藤先生的生命也只有两三个月了。”教授无奈地摇着头说。

“那……还有其它方法吗？”我焦急地问，希望眼前这位曾经创造了无数医学神化的医学界奇才能够给我一线希望。

“天堂君。”教授叫着我的名字，似乎有什么话想跟我说。

“嗯？”

“我们做医生的在学会做人之前，首先应该是个科学家。”教授语重心长地说道。

“是……是……”

“如果被感情左右的话，我们就会失去真实，有时甚至会发生重大事故。从患者本身出发考虑的话，当然我们要做‘人’。但是，如果超过一个尺度的话，有时反而会给病人带来痛苦。”

“是……是……”我一个劲地点头听着教授的醍醐灌顶般的大道理。

“算了，你还是个新手，所以你现在很想知道有没有可以治疗内藤先生的外科方法吧？”泽井教授似乎是看出了我有应付他的嫌疑，开始重新把话题拉回到内藤先生身上。

“嗯，是的！柏木医生说外科手术很难进行。”

“不错。如果有外科治疗的可能性的话，惟一的方法就是冠动脉绕道手术。”

“冠动脉……绕道手术？”虽然我是学医的，但这对我来说绝对是个新名词。

“给病人安上代替心脏活动的人工心肺，阻止通往心脏的血流，然后使用病人的其它血管形成绕道，是个非常危险的手术。”教授解释道，“像内藤先生那样重病患者的话，那简直就等于漫步于雷池一样。让普通医生来做这个手术的话，几乎100%都会绝望……”

“100%？”我简直无法相信这样一个绝望的数字竟然会从泽井教授口中说出来，“教授，如果不

是一般的医生，而是个特别优秀的医生来做那个手术呢……"

"那绝望率可能从100%下降到7、80%吧。"

7、80%……靠优秀的医生也仅仅只能提升2、30%的希望吗？

"呵呵……你还年轻，天堂君。"泽井教授无奈地笑了笑，"我过去也和现在的你一样，经常扪心自问有没有哪怕是提高患者一点点生存率的方法……"

"这……泽井教授你不是在最先端的领域持续研究，接二连三开发了一系列新药吗？这救了多少人的生命啊！"我用极其景仰的语气说道。

"呵呵，如果所有人都像你一样褒奖我就好了。"教授似乎话里有话。

"什 …什么意思？"

"成人的世界总是存在着无谓的中伤的· "教授叹息道。

"泽井教授……"我无法相信这样一个站在医学界巅头的天才竟然也会受到平常人的困扰。

"好，行了。正如你所说的，如果有能够实行高难度手术的外科医生的话，内藤先生得救的可能性虽然也很小，但也不是没有……"

"那……能做那手术的医生我们医院有吗？"我终于看到了一线希望，连忙追问。

"不仅是我们医院，连全日本都……"教授放慢了语速。

"怎么会这样 "

"除了 个人 · 那个人就在我们医院。"

"那 泽井教授，为什么不让那个医生 "

"为什么不让那个医生做手术？"教授很明白我到底想问什么，没等我说完，他已经把我所想的先说出了口。

"嗯！"我点了点头。

"因为很勉强 "

"怎么会 您刚才不是说有可以完成手术的人吗？"

"有确实是有，就是那个曾经被人们称为拥有'神之手'的医生。"

"'神之手'？难道是……麻生医生？"我没想到这惟一的希望竟然是我正在寻找中的麻生铃医生。

"嗯？对了，她是你的指导医师呢。"泽井教授突然想起了什么。

"对，不过说起来实际上我还没有见过她呢。我到处都找遍了，但是都找不到。"

"呵……恐怕是在地下的第三值班室吧……"泽井教授不愧是外科部长，对于外科医生的去向，他果然都了如指掌。

"第三值班室？"我很诧异为什么一个拥有高超医术的出色医生会沦落到留守值班室的地步。

"很早前就有的值班室，因为院内重建，它隔壁成了太平间，所以再也没有人敢去那里了。不过对她来说，倒是个绝好的藏身之处。"

"藏身之处？为什么这么说？为什么被称为'神之手'的人从早到晚都待在那种地方？"对于泽井教授半遮半掩的话语，我越来越糊涂了。

"因为低潮期。"

"诶？"

"麻生铃在半年前还是本院的招牌心脏外科医生……不过，她终究也是个人，现在她陷入了精神的低潮期，连手术刀都握不了了。"泽井教授无奈地说道，忽然他又叫起了我的名字，似乎有事情想解释。

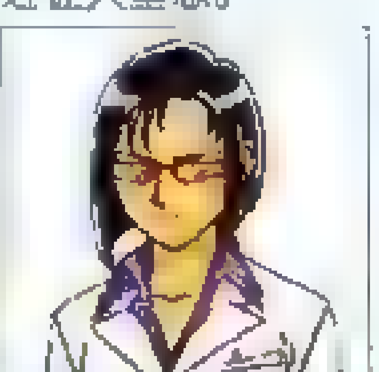
"嗯？"

"我和你说过的吧？医生在做人之前首先要做科学家，如果坚信这一点的话，那就不会有无谓的低潮这样的危险了。"泽井教授又开始说起了他的那套理论，不过，我还是没有听明白他的真正意思。我决定去地下值班室碰碰运气，希望能够见到麻生医生，即使受到泽井医生的阻止我也在所不辞，因为，此时此刻的我，只想救内藤先生。

第三值班室走廊中昏暗的灯光掩映出四周已经发黄的墙壁，我不由自主地想起了泽井教授说过其隔壁就是太平间，不禁打了一个冷颤。

"麻生医生！麻生铃医生在这吗？"我忐忑地走到了第三值班室的门前。

半掩的门"吱呀"一声被推开了，值班室内一片狼藉，角落里的台灯发出黯淡的光线，将一名成熟女子丰盈的轮廓完全勾勒在我眼前，丰厚的嘴唇和略微有点卷曲的棕色头发让她看上去格外迷人，而最引人注目的，却还是她项间所系着的巨大铃铛。我小心翼翼地环视了一下四周，遍地都是酒瓶，有的已经砸碎了，溅了一地碎玻璃，空气中弥漫着一股呛鼻的酒精味道，几近让人窒息。



“最近的医大……教你们可以随便闯进女士的房间了吗？”女子冷冷地说。

“啊……对不起……请问您是麻生铃医生吗？初次见面，我是今天刚来的实习医生……天堂独太。”我走上前去，战战兢兢地自我介绍道。

“天堂君啊……请多关照，加油……”女子回应道，看来她的确是麻生铃医生没错了。

“听说 我的指导医师是麻生医生您呢……”我用略微发抖的声音问道。

“然后呢？”麻生医生不屑一顾地说。

“然后？啊……没什么没什么……还请您多多指导。”

“可以不指导么？”

“诶？”麻生医生的态度大大出忽我的意料，我这才想起了护士们之所以对她敬而远之的原因。

“你已经从学校毕业了吧，作为一个实习医生的话，我觉得你还是找个持有高级证书的医生来做你的指导医师吧。我可帮不上你什么忙，你请便吧 ”麻生医生直接向我发出了逐客令。

“啊，但是 我还完全不够班啊 如果您不指导我的话 而且，有个病人一定要让你诊断才行。您知道吗？就是B4内linkedin的那个病人……”我顾不上那么多了，索性把我想说的内容全部和盘托出了。

“酒 ”

“诶？”

“新来的，你不是想要前辈我指导你吗？现在你指导医师的玻璃杯可是空的哦。”麻生医生举起桌上的酒杯，在我眼前晃了晃。

“啊，是……啊，但是……酒瓶已经空了啊……我也没办法……”我低头看着地上那些已经破碎的酒瓶说道。

“行了，我要酒！”麻生医生有些不耐烦了。

“这么大白天的，喝酒没事吧？啊哈哈哈· ”我不禁寒了一下。

“所以说，要是被我这么个坏医生指导的话，你也就完了。那么，你可以走了吧？”麻生医生说着，使劲把我往门外推。

“啊……我不是那意思……但是……医生您有‘神之手’啊……听说您是个很了不起的外科医生呢，那么……”我努力狡辩着，但是却已经被麻生医生挡在了值班室门外。而此时，我的PHS响了，电话那头传来了星幸的哭声，抢救室里刚送来了个急救病人，现在其他医生都腾不出手，她只好把希望寄托在我这个完全没有经验的实习医生身上……

“呜……好疼……疼死我了！”抢救室中女病人痛苦的呻吟声把我的思绪完全从第二值班室拉回到了眼前。病人的脸部由于过于痛苦，几乎已经有点扭曲了。由于发病时间太突然，她身上的工作服还没有换掉，藏青色的衣服上巨大的“拉面”两字告诉我她原本是一家拉面店的服务员。

“她怎么了？”我问一旁的星幸。

“好像肚子很疼。”星幸焦急地说。

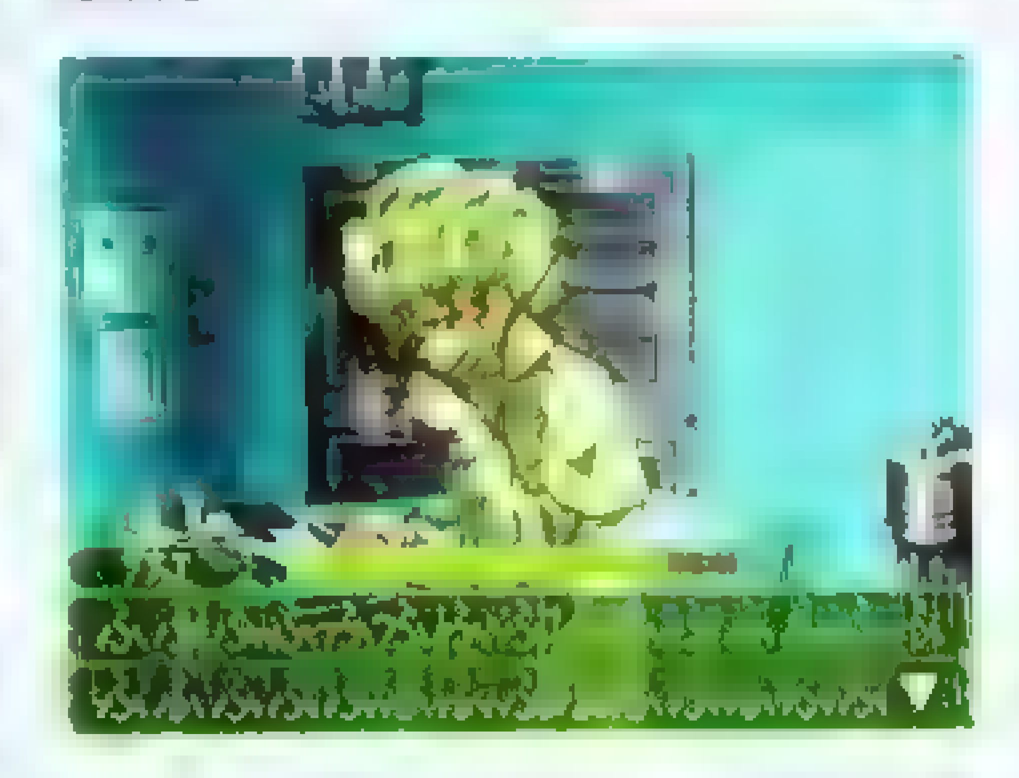
“肚子？怎么办……很疼吗？”我问拉面店服务员。

“混蛋！不疼让你来看病干嘛！”服务员火爆地喊到，声音甚有威慑力。

“呜……天堂医生，你快帮她看看吧……”星幸又开始哭了。

“嗯……首先要测测脉搏！先给她把把脉吧！”我吩咐道。

“啊，这个已经量过了。脉搏118、体温39度、血压142/72。”星幸把一连串数字一股脑地塞进我的耳朵。



“啊，这样啊……那接下来……”我有点不知所措了。

“唔……你们到底在做什么！？快点帮我看看！”服务员捂着肚子愤愤地命令道。

“问问她的症状和过去的病历吧！”星幸及时提醒了我。

“啊，嗯。你的肚子是什么时候开始疼的？”我换了种小心翼翼的口吻问到，生怕自己再冒犯了眼前这位火爆的女子。

“傍晚的时候，唔唔……是在送餐途中开始的！”

“你的肚子……是在哪个位置疼呢？”

“右边！右边！快帮我看看！”

“知、知道了。那么，我开始触诊了……”我将手轻轻按在了服务员的右腹上。

“疼死了！你这个家伙！你想杀了我吗？”服务员立马跳了起来。

她的整个腹部都有点僵硬了……似乎开始肿胀了。

“难道是……阑尾炎？”我有点迟疑。

“啊，对了，抢救人员也说过好像是阑尾炎。”

星幸经我这么一说，连忙补充道。显然她又忘了将病人的情况在第一时间准确地传达给我。

"星幸小姐，快点做腹部X光检查！"我当机立断地吩咐道。

星幸很快就将服务员的X光片交到了我手上，看样子，服务员的右腹部的确有些异常，似乎被一层阴影所笼罩。她的盲肠肿了7厘米以上，和抢救人员说的完全吻合，我更确信了她得的就是急性阑尾炎。

"那么，马上动手术？"星幸催促道。

"唔……唔……"我虽然点着头，心里却完全没底。这个时候，我又想起了麻生铃医生，只有厚着脸皮前去求助了，可没想到的是，我得到的依然却是冷冰冰的拒绝。

求助无门的我只好自己自己走进了手术室，望着手术台上痛苦的服务员，我的双手不听使唤地抖了起来。麻醉师鸭居宇津藏在一旁催促着我，听手术护士仓衣早苗说，鸭居先生之所以想尽快结束手术，是为了回家看他那心爱的魔法少女梦莉想的录像。

手术室的灯点亮了，对于此时的我来说，首先要做的，就是确认病人的麻醉情况。麻醉药起作用了，病人的生命体征也比较稳定，这都得益于鸭居先生的那超凡的麻醉技术。

我接过仓衣小姐递过来的手术刀，小心翼翼地在服务员的右腹划了一道斜线，手法竟然出人意料地老练，甚至连出入手术室多年的鸭居医生都对我投来了赞许的目光。

"把钳子给我！"我吩咐仓衣小姐道，想把发炎的盲肠钳住，但是当我接过钳子时，我的脸色却变了，因为她的盲肠根本就没有起炎症的迹象。

"这……不是阑尾炎！是别的病。"仓衣用低沉的声音说。

"怎……怎么会？误诊？"我全身开始冒起了冷汗，不停地颤抖。

"医生，血在流个不停啊。"仓衣惊悸地叫道，"这样下去的话，患者她会死的……"

我望着眼前鲜血直流的服务员，慢慢退后了几步，我想逃了，真的。仅仅是因为我的一时疏忽判断，就造成了如此严重的后果，眼看着一个生命即将在我手中消逝，我却无能为力，只能看着她一步步迈向死亡的深渊。

一阵清脆的铃声惊醒了噩梦中的我，麻生医生穿上了绿色的手术服出现在手术台边。

"穿孔的地方是大肠。"麻生医生果断地说着，并指给我看其具体位置，"在这附近。我们要做的，是把患处切除。"

"您……您是说大肠？"我这才恍然大悟，原来X光片上的那个阴影部分，是大肠张开了个大洞。

"阴影就是那个部位，患处是大肠。穿孔性腹膜炎。明白？你让开，我来吧。"

"但、但是……"我无法相信刚才那嗜酒如命运的轻佻女子此时能够胜任这性命交关的手术。

"虽然我醉了，但是我依然比你更保险，天堂医生。"麻生医生自信满满地说，眼神坚定不移。

"对、对不起……"我有些无地自容了。

"手术刀！"麻生医生大喝一声，准备开始手术了。

"天堂医生，挪一下，你挡住我递手术刀了。"仓衣小姐把发呆的手术刀递给麻生医生，此时的我在她眼里，完全成了一个累赘。

"天堂医生，手术刀要这样拿！"麻生医生接过手术刀，示范给我看她拿手的握刀姿势。小小的手术刀在她手中就像被赋予了生命一样在病人体内移动着。哦，不，确切地说是像被一双看不见的手操作着——传说中的"神之手"果然名不虚传。

"好，我顺便帮你把盲肠也切割掉了，天堂医生。"片刻后，麻生医生对我说道，而她也给我留了一个最后的善后工作——缝补伤口，这对于自小就喜欢穿针引线的我来说，倒也真不是什么难事。

手术进行得非常成功，当然，这都得益于麻生医生的及时出现，换了我的话，此时手术室早该是哀鸿遍野了吧。

"麻生医生，谢谢您。如果您不来的话，还真不知道会怎样呢。"我由衷地感谢着麻生医生。

"毫无疑问，那病人肯定会死。"

我惊呆了，虽然这是我早料到的结果。

"所以，为了避免这种情况，你要多磨练自己，你没有闲工夫去担心其他病人。"

"对不起……"我低下了头。

"又道歉！对医生来说……道歉是解决不了问题的！"听我这么一道歉，麻生医生的口气反倒更加强硬了。

"但……为什么？为什么您有这么高超的手术能力却不给内藤先生动手术……"

"又来了……？"麻生医生对我的执拗有些不耐烦了。

"对不起……"

"嗯哼哼，来了个爱管闲事的新人呢。"麻生医生皮笑肉不笑地说道。

"啊，不……不过，能替内藤先生动手术的只有您麻生医生，泽井教授是这么说的……"

"泽井部长？"听到这个名字，麻生医生的表情突然变得异常复杂。

"嗯！如果这个医院有能够执刀的医生的话，那只有麻生医生您了……"

"但是现在却也很勉强。他是这样说的吧？"

"啊，是……"我没想到麻生医生所说的理由却和泽井教授一模一样，但是当我看到麻生医生那微微颤抖的双手的时候，我似乎明白了一切。

"你说这是'神之手'？可只要是不喝酒的话，我的手就会像这样连键盘都打不了。短时间内可以解决的手术倒还没事，可像那种要使用人工心肺的手术……"麻生医生无奈地看着自己的双手，她得了酒精依存症，如果没有酒精支撑，她甚至与废人别无二致。

"那，要是戒酒的话……"

"把肠穿孔和阑尾炎搞错的家伙没资格这么说我。"麻生医生没等我说完，生气地走出了手术室的大门。

和麻生医生见面不过数小时，我却连连让她发怒，但是，我却依然没有放弃内藤先生的打算……也算是为了真夜小姐我也要想尽一切办法

病历 神之手

自从上一次诊断失误后，我消沉了许多。也许正像麻生医生所说的那样，对像我这样缺乏经验的实习医生来说，管好自己的份内事不闹笑话才是我目前最应该做的。但另一方面，我却始终无法舍弃内藤父女，继续为他们不断奔走。因为，只要我一想起内藤先生那对未来充满着憧憬的眼神时，我就无法找到任何放弃他们父女的理由。

"啊，天堂医生！"经过中庭时，星幸叫住了我。

"呀，星幸小姐。"我无精打采地和她打了个招呼。

"怎么了？你看上去怎么灰着脸啊？"星幸莫名其妙地看着与之前完全不同的我问道。

"换了谁都会这样的啊，把肠穿孔和阑尾炎搞错，如果当时麻生医生没有来的话那现在……"我实在不想去回忆那天发生在手术室的一幕。

"啊，是啊。天堂医生……被麻生医生骂了没有？"

"我被骂倒没什么……但即使我是实习医生，犯那种错误也太那个了吧……"

"天堂医生，打起精神来！"星幸努力地鼓励着我，突然间笑道，"啊，对了！因为天堂医生你把麻生医生重新拉回手术台去啊，弗洛伦斯护士长都不知道夸了你几次了不起呢！"

"诶？"我诧异地看着星幸。

"因为麻生医生已经有好几个月没有执刀了啊，连护士长都说'没想到天堂医生能办到……难道麻生医生很喜欢他？'这样的话呢。"

"怎么可能……"我不屑地摇了摇头。

"什么怎么可能！？麻生医生肯定也是被天堂医生那种单刀直入的精神给感染了呢，"星幸倒是越说越来劲了。

"单刀直入？"

"嗯！在护士学校学到过！像病人这样心理脆弱的人啊，对待他们不能拐弯抹角，只能单刀直入，听说这样病人的心门才会打开呢。"星幸说道，那认真的表情让人忍俊不禁。

"心门……"我似乎想起了什么，朝星幸敬了个礼，往地下值班室方向跑去。

第三值班室的门再次被我推开，麻生医生正在一个人静静地喝着闷酒，屋子里的情况与上次并未有多大改变，除了地上又多了几个空酒瓶外。

"哈……你倒是真会死缠烂打。不过不管你求我多少次，我说不行就是不行！"麻生医生见我进门，放下酒杯干笑道。

"内藤先生的手术，您能再考虑考虑吗？"我低声下气地央求。

"你倒是知道冠动脉绕道手术是什么样手术吗？"

"嗯……先阻止连接人工心肺的血流，再使用人工血管形成绕道……"我努力回忆着之前泽井教授给我讲过的概念。

"哼……简直是对着教科书照本宣读。"

"对、对不起……"麻生医生说得没错，我除了略微知道这个概念外，对这个手术可以说是一无所知。

"像你这种程度的知识，怎么能给人做手术？至少要学到助理医师这份上才能说这样的话啊！"麻生医生训斥道。

"助理医师……是什么意思？"又是一个陌生的名字，我真不知道之前我那垃圾医大是怎么讲课的了。

"就是手术时执刀医师身边的助手！"麻生医生不耐烦地解释道。

"对、对不起……"

"又道歉！你已经道过几次歉了！"

"我一定会努力学习的，为了让自己成为助理医师！所以！所以请您也一定要帮助内藤先生做手术啊！拜托了！"我就差没给她跪下了。

"啊，够了，烦死了！那个叫内藤的病人倒是愿意接受手术吗？"

"诶？"

"同意书！同意书！任何手术都需要的，尤其是心脏手术　　因为失败的话就是当场死亡了。我不知道内藤先生还能活几个月，但失败的话就连那么长时间都活不了了！"麻生医生一脸严肃道，也许比起病人的生命，她比任何医生看得都重。

"啊，是……"我这才想起没有把手术的成功几率告诉过内藤先生。

"这些你都要给好好跟患者说明清楚，在这基础上还必须在同意书上签字。此外，手术还需要麻醉师。"麻生医生补充道。

"这……我知道。"我嘟哝着。

"那你知道这个医院有几个手术室吗？"

"啊，没，我还没有熟悉到那种程度……"

"10个啊！10个！"麻生医生把两跟食指交叉在面前比划道。

"真多啊　　"

"手术室再多，但这里却基本没有夜间的手术。你知道为什么吗？"

"什么意思？"

"因为按时回家的麻醉师太多了。所以实际上夜间手术基本都做不了，即使等待做手术的患者很多很多。"

"怎、怎么会……"没想到麻生医生这边刚有起色，麻醉师这一关又成为了我新的难题。

"成为麻醉师的人，大体上都很讨厌受患者和医院的事情羁绊而影响到其私人时间。因此，要确保手术进行，麻醉师也是一道难关。所以我说，我理解你的热情，但是这世界上没有这么容易办成的事情，你还是放弃吧。"麻生医生企图再次说服我放弃救助内藤医生的念头，当然，那只是她的一厢情愿而已。

麻醉师和病人的手术同意书——麻生医生给我开出了这两样条件，同意书需要靠内藤先生本人来签署，而麻醉师的话，在这所医院里，我认识的只有一人——增居宇津藏。增居医生听到我前去求助十分惊讶，他以为刚在手术台上经历了挫折的我会再度操刀冠动脉绕道手术这样的高难度手术，不过，当他听说这次手术的执刀医师将是麻生铃医生时，脸上的表情却更为尴尬。

"假的吧！你在开玩笑？"增居先生大叫道。

"但是……听说能完成这个手术的只有麻生医生。那么，到时候手术就拜托您担当麻醉师了。"

"我拒绝！"增居先生斩钉截铁地予以了回绝。

"诶？"我没想到增居先生竟然回答得如此干脆。

"原谅我吧，你还不知道吧……那个女人……"增居医生挠了挠下巴，忽然想起了什么，"哦对了，不告诉别人我这样称呼她。没有麻醉师愿意帮那个女人做手术。"

"是……是吗？"我实在没有想到麻生医生在麻醉师中的口碑也会这么差。

"因为她太傲慢了，她只把麻醉师当作自己下人来使唤。"增居愤愤地说。

看来外科医生与麻醉师之间的关系果然是水火不容啊，更何况是麻生医生这样不走常规路线的医生。

"此外……我个人还吃过那女人一次苦头。"说到这里，增居医生的表情更为愤慨了。

"什么意思？"

"由于各种各样的原因，我因为那女人没能当上外科医生。"增居耸了耸肩，叹了口气。

"怎、怎么会……"

"我啊，以前也是那女人带的实习医生。那个时候，她问我，'增居君，可爱的女孩和能干的女孩，你到底喜欢哪个？'于是我说，'啊哈，当然还是可爱的女生好啊'，我当时是无防备的说的。"增居眉飞色舞地说着，仿佛回到了以前那个年代，而我则在一旁侧耳倾听。

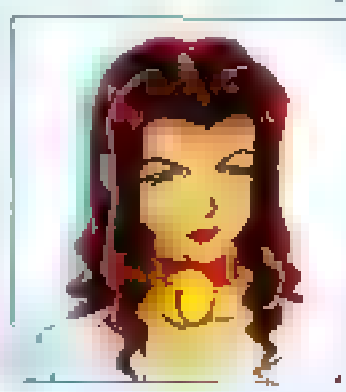
"没想到，从那以后她连话都不怎么跟我说了。当时，我的志愿是第二外科，就因为她一句'你不适合做外科医生'，我被分配到了别的地方，真是出师不利啊。"

因为一句话就与外科医生失之交臂，这真的是增居医生屈居麻醉师　职的原因吗？根据来到医院这么几天与增居医生的接触，我觉得其原因并不这么简单。

"也许你不信，但这是我们大学医院的现实。所以不好意思，你还是去找其他合适的麻醉医吧。"

"啊，等一下！"我叫住了已经回过头去的增居。

"拒绝！我现在跟你说话，都还是因为小幸拜



托我照顾你这个新来的呢！呼呼……小幸真是可爱到想把她做成手办啊！”一提到星幸，增居医生脸上顿时春风满面。看来，要过麻醉师这道关，还得依靠星幸出马才成。而另一方面，内藤先生那边的思想工作则由真夜小姐和我一起负责游说工作，但面对这样高难度的手术，一向乐观的内藤先生却也犹豫了，他现在也无法给我一个明确的答复。

星幸知道我有求于她，二话没说就爽快地答应了，她丢下手头的工作，把我带到了屋顶的空中花园。

“那个……什么事情？”星幸眯着眼睛问道。

“唔，其实这次我想让内藤先生动手术……”和星幸之间的交流比起和医生之间容易多了，于是我也就省略了冠冕堂皇的寒暄，“我想让麻生医生执刀。”

“啊啊，真了不起！天堂医生真会说服人啊！”星幸右手捂住嘴巴，笑着说。

“诶？啊，我还没完全说服她呢。但是，我无论如何都想让内藤先生的手术成功……”

“嗯！内藤先生好容易才和他女儿相见呢。啊，那么，这个给你吧！”星幸说着，从怀里掏出了一个红色的小东西。

“诶？这……不是护身符吗？”

“不错！父亲来东京的时候带来的。”星幸笑着把护身符递给了我，“在遇到挫折时，紧紧握着这护身符，咬紧牙关就能克服一切！”

“诶？但是……如果我收下的话……”让星幸把这么私人的东西交给我，我有些不好意思接受。

“行了行了！因为医生你是我的后辈啊！FIGHT！”星幸举起拳头扬了扬，然后大笑。

“啊哈哈哈……真不好意思，那我就收下了。”

“好，好，快收下吧！”

“还有……其实我是想说增居医生的事情……”我吞吞吐吐地说着，有些难以启齿。

“增居医生……？”星幸瞪圆了眼睛。

“我想让增居医生参加内藤先生的手术……但是无论我怎么求他他都不答应，可能是星幸小姐没有去拜托增居医生吧。”

“诶？我？”

“唔……增居医生……我发现他似乎很听星幸小姐话呢。”我不好意思地说道。

“哎……真伤脑经。”星幸把双手插在腰间，叹了口气。

“啊，我还是有些勉强啊……”我突然意识到了自己的失礼，尽管我和星幸还算比较熟，但要求朋友出卖色相，这实在不是什么君子之举。

“不是的……但是……”星幸听我这么一说，连忙直摆手。

“但是？”

“其实……增居医生他……有点古怪呢……”

“古怪？”虽然我也这么认为，不过我还是想听听从星幸口中所说出的增居医生是个怎样的人。

“有的时候他会经常守在我门外，有的时候还会送些稀奇古怪的东西到护士宿舍去……”

“稀奇古怪的东西？”

“不知是啥人偶……背上还有按钮，按下去的话人偶就会说‘小幸，不和我约会的话就用魔法惩罚你……’”星幸皱着眉头说。

我这才想起了增居医生是魔法少女萝莉妲的忠实FAN。

尽管星幸对增居医生的这种猥琐的做法甚为反感，不过她还是痛快地答应帮我前去做增居医生的游说工作，并且扬言如果增居有什么不轨举动的话就用她那柔道家父亲所传授的功夫教训增居。

我再度踏进了手术准备室，不过与之前不同的是，我身后还多了一个星幸。

“你也真唠叨，那事情我刚才不是已经拒绝了吗？”增居看到我又来纠缠，对我白眼相加。

“增居医生？内藤先生的手术，可以拜托你吗？”星幸从我背后走出来，楚楚可怜地用水汪汪的大眼睛望着增居。

“啊，小幸……”增居的语气突然变得异常轻浮，不过没过多久，他又回到了之前的严肃，“啊，不，星幸小姐。可惜的是执刀医生不是麻生医生吗？”

“那么难的手术，可以信任的麻醉师也就只有你增居医生了。”星幸又走上了几步。

“但是……”增居摸着脑袋，眼神笑得眯成了一条线。

“你一定一定要帮我啊。”星幸的大眼睛中此时已经积满了泪水，而增居的眼睛则已经完全陶醉成心型了。

“你如果不听小幸的话……可要被魔法惩罚的哦！”星幸做了个魔法少女萝莉妲的经典动作，大笑道。

“魔法少女……小幸！嘿嘿，啊哈哈哈，好，我

答应！交给我吧！”增居那道最后的防线终于全面崩溃了。

“真、真的？那么，请在这份合同上签字吧。”我把事先准备好的合同递给了增居先生。

“呵呵，这样麻醉方面就十拿九稳了！”增居大笔一挥，在合同上签完了大名，而麻生医生交给我的第一项任务也就顺利完成了。除此之外就只剩下内藤先生点头了，当然，我自己也必须加强学习才行，因为助理医师级别的手术知识也是麻生医生答应进行手术的必要条件之一。

经过中庭的时候，又遇到了上户爱，真是冤家路窄啊。

“怎么又是你？”上户爱轻蔑地说道。

“那个……我想问一下关于助理医师的事情。”

“助理医师？怎么突然问这个？”

“还有我想问，助理医师具体到底是什么意思？”我低下头，等待着上户爱暴风骤雨般的奚落。

“你连这个都不知道？”她果然没让我失望，继续着那极其不屑的语调。

“对不起，请告诉我。拜托了！”我很不情愿地朝她鞠了个躬。

“助理医师从名字上来看的话，就是助手的意思。可一般来说，他们大多比实际执刀的医生要更有经验。”上户爱推了推鼻梁上的红色眼镜。

“更有经验？”我大为惊讶，光听这名字实在无法想像这个职位竟然需要如此实力。

“不错。所以说，在执刀医生出错的时候，他们能给予正确的指示。在我们这个医院，一般教授级别的人成为助理医师的情况较多。对了，你问这做什么？”

“麻生医生问我能不能成为助理医师？”

“什么意思？”上户爱追问道。

“如果我能学到助理医师那个程度的话，麻生医生也许会答应做手术呢。”

“你放弃吧！你还在为病人的事情到处游说奔走？你还是适可而止吧！”上户爱听到我还是执拗于内藤先生的手术，气愤地扭头就走。我纳闷了，为什么这个医院的人都这样毫无怜悯之心呢？

当天夜里，我捧了一大堆冠动脉绕道手术的专著在办公室通宵达旦地研究起了绕道手术，倒也奇怪，那些新名词新术语在我眼里就好像熟识多年的老朋友一样，经过我一个晚上的整理归纳，它们全部牢牢地刻在了我的脑海中。

开夜车果然是件非常痛苦的事情，第二天早上我的精神状态一直都不是很好，就连早晨那微弱的阳光都已经让我睁不开眼睛了。真夜小姐把我带到了内藤先生的房间，内藤先生有话想和我说。

“天堂医生……啊不，还是叫你独太君吧。”内藤先生显然已经真的把我当成了他未来的女婿，“我的答案已经很坚决了。就算这样活两三个月，我还是见不到独太君和真夜的孩子。”

我什么话也没有说，只是静静等待着眼前这位老人向我宣布他的决定。

“所以，即使只有一线可能，我还是要试着选择能见到孙子的道路。”内藤先生鼓起勇气说道。

“那就是说？”

“父亲……已经签好同意书了。”真夜把同意书递给了我。

“内藤先生！谢谢你！”

“那就拜托你让那个能干的女医生帮我做手术了……”内藤先生一脸觉悟道。

“知道了！一言为定！”我满口答应。

“还有，这个给你。”内藤先生从口袋中掏出一个闪闪发光的东西放在了我的手心。

“这是……戒指？”

“这是我死去的妻子生前戴的戒指，我想让你收下它……”内藤先生脸上又泛起了一丝忧伤。

“啊……但是，这么贵重的东西……”

“我想让你有一天把它戴在真夜手上……”

“但、但是……”我尽力推拖着。

“独太……快收下吧。”真夜向我使了个眼色，我无奈地把戒指小心翼翼地放进了口袋，可是心中却还是有些忐忑，我用谎言欺骗了内藤先生，却得到他如此信任。

“啊，肚子里的孩子在动了！”真夜突然摸着肚子喜出望外地说。

“真是个精神的孩子啊。”内藤先生欣慰地笑道。

“他在说‘我想见爷爷，我想见爷爷……’吧？”

“哈哈哈……”

三人的笑声传遍了整个楼道，面对内藤先生那犹如孩童般天真无邪的笑脸，我更下定了无论如何都要让他安享天伦之乐的决心。而我现在要做的，就是再度前往那阴暗的地下值班室去做最后的游说工作

动画与游戏

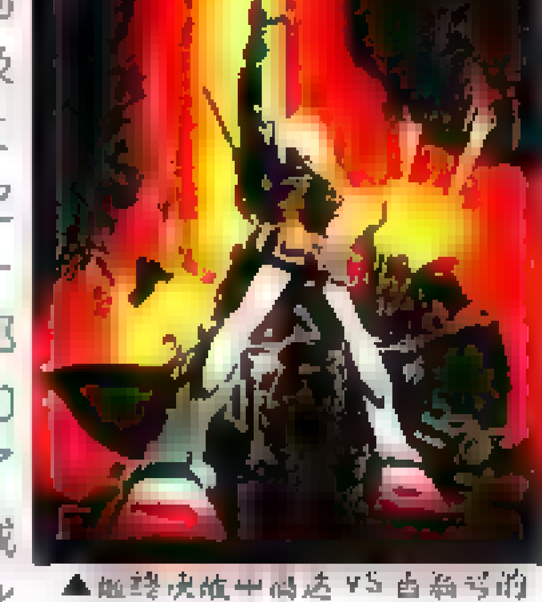
《机战》之所有在我国有如此高的人气，与其设定有很大的关系。最主要的就是收录了众多动画作品，让原本不可能在一起的众多人物和机体在一个新的世界中重新编织起新的历史。在上期的栏目中我们回顾了一下在掌机上的《机战》作品，而本期我们就要对这些游戏中收录的作品开始一个个的进行剖析。

剧情篇

《机战》中每作都会收录众多的作品，而“《高达》系列”基本上是从来没有漏掉过的，可见其对《机战》的影响之深。这就难免在剧情当中会有很多的原作情节。本次我们就从初代《高达》开始。

初代《高达》在整个的《高达》历史中有着举足轻重的作用，由于其构架了一个庞大的虚拟历史，使得游戏在其基础上有很高的可利用性。尽管从1979年播出至今已经有二十多个年头，但是其人气依然在所有作品中名列前茅。初代《高达》是以宇宙世纪0079年所爆发的“一年战争”为开端的。由于米诺夫斯基粒子的实战应用，使得雷达等索敌方式失灵，把战争带回到了白兵战的时代，而采用目测索敌的人型机动兵器就成为了战争的主力——MOBILE SUIT，即MS。

0079年1月3日，吉翁公国向地球联邦政府宣战，同时向SIDE1、2、4发动奇袭。在一周的时间内，双方军队以及被卷入战争而死亡的平民达30亿之多，后来被称为一周战争。随后联邦军集结全部宇宙力量和吉翁军进行了历史上最大的会战——鲁姆会战，此战使联邦军80%战力全灭。而《南极条约》签订以后，吉翁军开始进行地球降下作战，在占领地球2/3领地以后由于人力物力资源的枯竭而无法进一步扩张自己的领地，而联邦军此时也面临同样的困境，双方陷入了僵持阶段。这样一直持续到7月，在联邦军发动“V作战”以后，将“白色要塞”（木马）开往SIDE7接收秘密完成的“RX-78”。由于被返航的夏亚察觉了其行动，于是夏亚对SIDE7发动奇袭，使得阿姆罗被迫乘上“RX-78-2”的高达，并和吉翁军MS进行了首次交战，击破扎古Ⅱ2机。这里就是原动画的开端了——从整个战争的开始到结束的一年时间，就是后人所提的“一年战争”。由于在战争初期，吉翁军的MS在战争中取得了惊人的战绩，使得联邦军不得不开发自己的MS和MS用新锐战舰，而《高达》就是从这里开始的。


▲最终决战中高达VS吉翁号的最后一击。

▲地球联邦军对抗吉翁军的主要战力——GM。

人物篇

▲因为拉拉而一生都受到影响的二人。

玩《机战》的朋友有不认识阿姆罗和夏亚的吗？答案肯定是没有。作为高达历史上响当当的两个人物，《机战》没有可能会把他们落下的，从他们初次交手就无法逃脱终生的宿命。夏亚·阿兹纳布，鲁姆会战中一人击沉联邦军5艘战舰的少年军官，被称为"赤色彗星"，原吉翁·戴肯之子——卡斯柏·雷姆·戴肯，为报仇隐姓埋名秘密潜入吉翁军并成为军官。在执行任务返航期间无意得知了联邦的V作战计划，并一直追击白色木马。设计使卡尔玛·扎比战死，并在最终战役中，亲手杀死了扎比家长女基莉西亚·扎比。

阿姆罗·雷，SIDE7居民，在吉翁军袭击时被迫驾驶高达出击，并以初战击毁2架扎古的非凡战绩表现出作为一个机师的非凡潜力。一年战争中击破数百部MS，被称为战场上的"白色恶魔"。

▲《机战A》中驾驶着红战士的夏亚。

把阿姆罗和夏亚拉在一起的无非是那个叫拉拉·辛的女性，这个占据着两个人心的女人，在这两人十几年的战斗中有着举足轻重的作用。而拉拉为保护夏亚被阿姆罗误杀的剧情也被"《机战》系列"多次使用，总之，阿姆罗和夏亚是《机战》中两个不可缺少的人物，而夏亚也会作为初期的强力敌人站在我们的对面。

由于掌机上面收录0079的作品也只有《机战A》，所以能够让拉拉活下来的也只有这一作的说，而要达成这个条件可是比较苛刻的，因为要放弃其他的分支剧情。

1.第8话分支剧情要先选择去宇宙。

2.在第9话、第11话、第12话中让阿姆罗分别与夏亚还有拉拉发生战斗，并引发剧情。

3.而且在11话中与拉拉战斗之前要先击坠夏亚，同时使用夏亚的妹妹塞拉和夏亚、拉拉战斗会发生对话剧情。

4.最后在第14话中先击坠夏亚以后，就可以让阿姆罗说得拉拉了，一对有情人终成眷属。

布莱德，联邦强袭登陆舰的舰长，也是一直作为我们出击时候的强力后盾，也是个基本每部作品都能露脸的家伙，虽然在原作中的作用不可忽视，但是在《机战》的作品里由于母舰能力的削弱，作用便不是很大了。

兰巴·拉鲁，被称作"青色巨星"的男人，在"鲁姆战役"中曾经驾驶扎古Ⅰ立下战功，也因此得名。因为德金·扎比的小儿子卡尔玛·扎比在追击木马过程中中埋伏战死，为替其报仇兰巴被派遣追击木马。动画中出现的首部老虎就是由兰巴驾驶的。最后由于机体性能以及吉翁内部的争斗，使得在MS无法送达的情况下对木马发动白兵战，并引爆炸弹身亡。

▲《机战A》中的黑色三连星。

黑色三连星，这个同样在"鲁姆战役"中出尽风头的3人小队曾经以惊人的战绩响尘战场，并抓获逃离战场的雷比尔将军。同样也是因为追击木马被派遣地球，驾驶大魔出战。尽管3人配合的默契程度可以说是首屈一指的，但是在NT机师阿姆罗面前依然是力不从心，被全数击破。

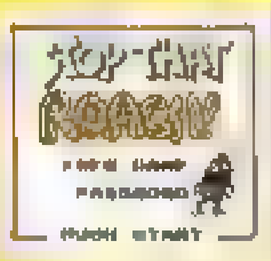
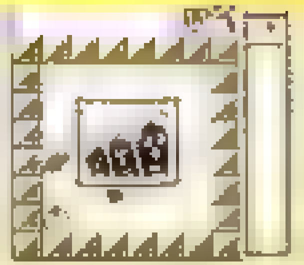
在《SD高达G世界A》中对于拉拉和阿姆罗、夏亚之间的描写也是有的，毕竟这个以机体开发为乐趣的SD系列不能没有初代作品——在历代作品中初代《高达》拥有最多的机体和最庞大的剧情，其中包括卡尔玛·扎比之死、青之巨星兰巴·拉鲁的对决、黑色三连星对阿姆罗、所罗门攻略等重要的剧情。

▲青色巨星VS白色恶魔　老虎VS高达

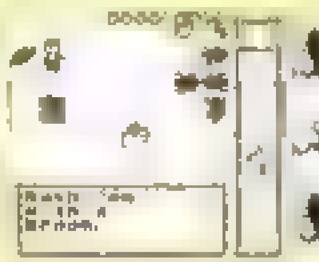
流金岁月——掌机游戏怀旧长廊

文 马修

GB	Koei
1994 年	ACT

蟑螂是人所共知的害虫之一，虽然口中亲切地称呼其为“小强”，不过若哪天午睡醒来，忽然发现手上爬只大蟑螂，相信即使是男士也会麻出一身鸡皮疙瘩的　不过在和好逞威风的MM在一起时，男孩子还是很希望能钻出个蟑螂来杀一杀“假”大小姐的威风……总而言之，蟑螂很讨厌就是了。这款打蟑螂就是这么一款非常轻松加有趣的休闲游戏。游戏的开始，在欢日奔放的旋律中，一大群蟑螂排成排在辽阔的GB屏幕上，与主角展开了激烈奔放的追逐，进入游戏，主角KEN和LILLY便拿起各种武器，将蟑螂们各个歼灭了。



游戏看似简单，实际上相当考验玩家的观察力，主角只有5个行动单位，行动指令包括移动、移开、除虫和PASS，每次行动只能使用一种指令，而每次移动最多也只能走5步，而玩家就要在这五步限制的范围内，去杀尽版内的蟑螂，不然的话被蟑螂们吃了蛋糕，游戏便宣告OVER。

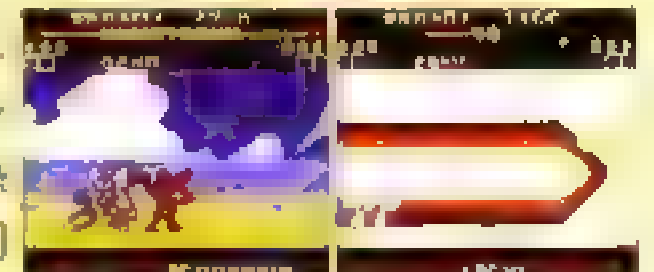
游戏的音乐也是本作一大亮点，虽无原创，但都是世界名曲，如《威廉　退尔序曲》、《邮递马车》等。

GBC	Takara
1999 年	FTG

不知道当年玩这款《超能勇士》时，有多少玩家能将游戏中这些可以变身为霸王龙、坦克、狮子、章鱼等的机器人，和小时候那些变身成

飞机汽车的变形金刚们联系起来，由于这中间广大玩家经历了包括《超能勇士》、《头领战士》在内众多变形机器人动画的影响，所以久而久之也就分不清哪个是曾经给过我们感动的《变形金刚》了。

游戏中登场的角色共10名，巨无霸方的白鲸子柯伯文、星星队长、霸王龙等都会逐一登场，而隐藏BOSS兔子和袋鼠满足条件后也都可以使用，每名角色都有变身前和变身后两种形态，两种形态拥有不同的必杀技和超必杀；当角色的HP红且超能力槽满时，还能使用两种形态共通的、威力惊人的终极超必杀；超杀槽满后的爆气设定，则给了玩家更多的选择。



Takara在为GB制作了专门移植SNK格斗游戏的“《热斗》系列”时，已经摸透了GB的机能并积累了相当多的经验，诸如如何在小屏幕上将格斗游戏制作得火爆激烈的经验。而这款《超能勇士》，完全可以视其为8位GB机游戏中，最为成熟的一款，即使在今天看来，这款游戏也是相当值得一玩的。

GG	Virgin
1995 年	ACT

诞生于10年前的动作经典《蚯蚓战士》至今仍为许多玩家津津乐道，尤其是OVER时，从强壮身躯里跳出的蚯蚓吉姆，更是让人爆笑之余难以忘怀。不仅家用机，在当时的掌机GG上，仍然能看见蚯蚓吉姆的身影，以现在的眼光看，画面颜色确实比较单调，但就当时来说，这样的掌机游戏的画面实在是非常值得称道的。在游戏

中，吉姆要再次利用它的鞭子和它的智慧，在游戏中解开重重谜题、突破种种障碍，在方寸的掌机世纪里，再次展开它的冒险！

	WS		Taito
	1999 年		SLG

弥漫着淡淡灰白色雾的车站，发车时长鸣的汽笛，火车缓缓驶离站台后伴随着喀哒喀哒越来越远的亲人和故乡……想必每个在外求学和在外工作的玩友乘上开往他乡的列车时，都会有这样的淡淡忧伤吧。

这款WS上的《电车GO！》便是这么一款写实风格的驾驶电车的游戏，黑白的画面正好表现了清晨那种被雾所迷的站台的感觉；虽然游戏中没有音乐，但这样更能体现游戏时的真实代入感；由于厂商在音效上下了极大的工夫，所以游戏中火车的鸣笛声和车轮经过铁轨衔接时的咯哒声都做得非常逼真，使玩家即使在方寸的黑白屏幕上，也能很快地融入游戏而难以放下。

	NGPC		SNK
	1999 年		ACT

GBA版的《合金弹头》可真是让玩家等了好久啊。其实，在NGPC上，早就有了这么一款《合金弹头》了，不过因为NGPC普及率的关系，所以对于不少玩家来说，是多少知道一些但没有玩过。

在当时来说，拥有16位机能和SNK热作的NGPC确实让不少玩家眼馋，火爆刺激加搞笑的《合金弹头》自然会来捧自家掌机的场；当然，也是因为机能限制，同屏显示的敌人很少，这显然会让火爆程度大打折扣，不过对于因为喜爱SNK游戏而买入NGPC的玩家来说，能将街机上的游戏捧到手掌上来玩，就已经够了。

Game over，Boy 这是当年NGPC官方海报上著名的口号之一，如今时过境迁，《合金弹头》也移植到了GBA上，不过，这款NGPC版的《合金弹头》自有其好玩有趣之处，有条件的话，大家一定要玩一玩哦。

特别怀旧角

	FC		GOUDER CO
	1993 年		FTG

PDA专页

Vol.07

文 江西恐龙 编 LIKY

PDA新闻简报

PPC新闻

惠普公布了hx2750、hx2410、hx2110三款新型号PPC，其中以高端用户为销售目标的hx2750的CPU为624MHZ，内存、闪存均为128M。这款PPC不仅内置了WI-FI并且还搭载了指纹识别技术以保护数据。外形设计给人一种很科幻的感觉。

伴随着新机型的公布，惠普还公开了部分现有机型停售的时间，它们分别是H1940—2004年6月30日；H2210—2005年12月31日；H4150—2004年10月31日；H5550—2004年8月30日。例如H1940、H2210等机型还是非常经典的，如果你对PPC观望已久，现在购买会是个不错的决定。

PDA配件新闻

由Darfon公司为惠普PPC量身定做的蓝牙键盘目前公开了有关情报。该键盘重量为175克，键盘上有5排按键，身材小巧确实讨人喜欢，售价为99美元。令人遗憾的是该键盘只对应惠普系列PDA。

如果大家对折叠键盘感兴趣的话，笔者在这里向大家推荐一款由台湾Cit pack公司制造的红外线折叠键盘。该键盘仅有110克重，使用一节7号电池，其造型新颖轻巧，不过外壳的喷漆工艺很一般，容易掉色。它支持PocketPC以及Palm OS两种系统，也就是说对应现有的所有红外线PDA。装好驱动后可支持英文、五笔、全拼、双拼四种输入法，暂时没有紫光、智能ABC等输入法。

键盘打开后可以把PDA拖架展开，该键盘配有两个红外线输出口，一个位于键盘盘面的左上角，另外一个设置在拖架上，由于拖架设计好了可以270度旋转，因此不管用户的PDA红外口在哪个方向，都可以对准红外线接口而达到正常使用的目的。

经过笔者测试，除了电池使用时间达不到官方所说的2000小时以外，整体说来感觉相当不错。红外线感应灵敏度相当优秀，键盘上每打一个字符，PPC上都是瞬间同步显示的。手感可以说和PC正宗键盘是一模一样的。如果大家经常会利用到PDA处理文档而又觉得手写输入略显吃力的话，

那么这款红外线键盘一定是你的不二选择。目前该键盘的市场价格大约在320元左右。

PDA配件新闻

经过前几个月的SD卡跌价风波，目前SD卡的售价已经进入相对稳定的局面，1G、512M、256M的售价分别为830元、380元、260元。虽然还有再跌的趋势，不过以笔者经验看来不会再有大跌的可能了。犹豫了很久的朋友可以趁此机会入手1G卡，这样你的PDA就可以同时装备N个软件N个游戏N部电影了。大家在买的时候要分清楚真假卡，鉴别方法在第5辑《掌机王SP》里介绍过，记得温习哦。

PDA游戏推荐

如果你曾经痴迷于《泡泡龙》、《动物管理员》等等家用机休闲小游戏，那么本期向大家推荐的这三款经典游戏就不要错过了。PDA以完美的触摸屏幕、6万色TFT色彩以及320X240高分辨率出色地表现了PDA休闲游戏的魅力，要说表现力，它们可是一点都不比NDS差哦。

《POD'Z》	
译名	《打豆子》(事实上很多PPC玩家都直接叫它《祖玛》)
公司	Ace Pocket
容量	5.93M

本作可以当做是PC上知名休闲游戏《祖玛》的PPC版。PC版《祖玛》由知名休闲游戏制作公司POPCAP GAMERS制作，《POD'Z》则由ACE POCKET设计发行。两家公司虽然大不一样，但似乎ACE POCKET已经把POPCAP GAMERS制作《祖玛》的所有经验都学习到了。《POD'Z》游戏中的音效、画面、操作和《祖玛》惊人的相似。难怪在许多PDA论坛里大家都把本作称作PPC版《祖玛》。

《POD'Z》的游戏规则轻松易懂，玩家只要操纵画面中央的小机关不断发射彩珠出去，以达到同色彩珠球消去的目的，而每一局的过关条件正是最终消去所有彩珠。游戏的出色魅力在于紧张刺激的连珠设计，一不小心就容易被彩珠挤到终点而导致游戏结束。玩家可以利用"同色相爆"的原理打下一连串彩珠，并且一次性连续击破数串彩珠时，获得的成就感是难以用言语形容的，这种可以吸引人们一玩再玩的游戏特色也正是游戏成功的原因之一。

▲PPC版《祖玛》

游戏背景的设置充满着古玛雅文化的风韵，古色古香的历史背景为游戏增添了一份神秘感。彩珠弹出的音效以及彩珠自爆的音效都非常精彩。不管你尝试过PC上的《祖玛》没有，PPC上的本作一定不会让你失望的。

《Animals DX》	
译名	《动物管理员DX》
公司	Media sms
容量	1.48M

没错，PPC上也有《动物管理员》，现在大家不必羡慕GBA玩家和NDS玩家了。(其实话说回来，类似的游戏最早应该是出自PDA，GBA版《动物管理员》都只能算是借鉴PDA里的类似游戏而开发出来的。)PPC上的这款《动物管理员》，头像画风非常可爱。游戏玩法想必大家也耳熟能详吧，只要用触摸笔点击画面中相邻的两只动物，只要互换后可以达成相同的三只动物连成一条直线就可以消去，游戏的目的就是消去所有动物。游戏中被消去的动物还会发出相应的叫声，比如消去了鸭子便会发出"嘎嘎"的叫声，而小狗则会发出"汪汪"的叫声。

游戏分"简单"和"时间"两个模式，"简单"模式是在没有时间限制的情况下要求玩家消除所有动物，"时间"模式则难度高一些，因为这个模式要求玩家在限定的时间内消去现有的所有动物，不然就会强制GAME OVER。

《Bejeweled 2》	
译名	《宝石迷阵2》
公司	Popcap Gamers
容量	2.68M

《宝石迷阵2》是Popcap的PC大作之一，完美移植的PPC版在游戏规则上和《动物管理员》大同小异，只不过这次把动物们换成了五颜六色的宝石。相同的 颗或以上数量的宝石连成横线或竖线即可消去。百玩不厌是此类游戏的特色之一。轻轻松松下载，然后轻轻松松玩，大冬天的躺在被窝里玩上 把"连宝石"那是再惬意不过的事情了。

其实类似于《动物管理员》、《连宝石》这样的游戏在PDA上有很多，比如《消箱子》、《消蝴蝶》等等。游戏玩法大同小异并且各自都有不同的系统改良点，大家有空可以试试，这里就不多介绍了，以上 款游戏都可以在www.pdafans.com的论坛里下载到。

信不信由你——N-Gage 2曝光！

近日，网上惊爆"N-Gage 2"的消息，据称，"N-Gage 2"将采用Series 60 v3操作系统，拥有超华丽的大型游戏屏幕，图形芯片采用NVidia GeForce 3D 4500，效果能与PS2和GameCube等游戏平台相提并论，除了高性能之外还增加了触摸屏和语音识别功能。新式"N-Gage 2"可以与旧款N-Gage QD的游戏完全兼容。处理器沿用上一代的"104 Mhz ARM"，采用双存储器设计，一个用于存下载的东东，另一个像Xbox一样用于存储游戏音轨……关于这则消息的可信度，真的是非常低哦，尤其是那张"N-Gage 2"的图片，一看就是改出来，大家可以对比看看Nokia 9300的造型，是不是非常相像？所以，对于这则消息，大家不要抱太大希望了，在此放出来仅供大家娱乐娱乐。

▲网上放出的"N-Gage 2"的造型图片

▲Nokia 9300

N-Gage必备软件——文件管理软件

玩N-Gage(QD)这样的智能手机，某些软件是属于必备的，其中最重要的就是文件管理软件，它就像Windows的资源管理器，能够详细列出手机内存以及存储卡上的所有文件，并能够进行复制、粘贴、查找等操作，提供很大的方便，如果你新买了N-Gage(QD)，这种软件应该是第一个装的。目前比较好用的文件管理软件有SeleQ和SmartFileMan这两种，大致功能差不多，但略有差别。

SeleQ

SeleQ是在7650、3650上广泛应用的一个文件管理软件，目前最新的版本为1.65简体中文版(可在官方网站下载：http://www.xmplify.com/)。将.sis安装文件COPY到MMC卡上，在手机上进入"工具"-"管理"后便可找到它，选择安装便可(最好将文件安装在N-Gage的内存中，这样以后即使换MMC卡也能正常使用，管理文件也方便)。安装完成后在主菜单中就会出现SeleQ的图标，启动后，你可看到"C："、"D："、"E："、"Z："4个盘符，其中C盘是N-Gage自己的内存，用于存放用户程序和数据的；D是RAM，系统工作时用的，关机后数据就没有；E盘就是MMC卡；而Z盘存放系统，只能读取，不能写入和更改，相当于BIOS。

文件
标记/取消标记
编辑
Send
查找
启动红外线
工具
剪切
粘贴
复制收件匣
Select
Cancel

▲可对文件进行复制、粘贴操作，非常方便。

关于操作，按方向键"右"是进入下一级目录，"左"是返回上一级，左功能键是开启菜单，因为是中文的，就不一一细说。值得一提的是该软件具备截屏功能，默认操作为"笔形键+确定键"(也可更改组合键)。

SmartFileMan

SmartFileMan也是一款相当好用的文件管理软件，目前最新的版本为1.02简体中文版。相比

<根目录>
C: (975.66K/4M) 磁盘
D: (377K/379.50K) 磁盘
E: (27.75M/122.10M) 磁盘
短信息收件箱 文档…
选项 ▲ 后退

▲SmartFileMan会列出各个磁盘的总空间以及可用空间，很直观。

于SeleQ，SmartFileMan有占用系统资源少，运行速度更快的优点，而且支持快捷键操作，只是不具备截屏功能。

软件的安装方法在此不再赘述，与之前SeleQ的安装方法类似。安装好之后，点击图标运行，可以看到软件的运行界面与SeleQ类似，也可看到"C："、"D："、"E："、"Z："4个盘符，另外还可以直接看到收件箱，而且，各个部分的容量空间都会列出来，很直观。按方向键"右"是进入下一级目录，"左"是返回上一级，与SeleQ相同。SmartFileMan的一大特色就是支持快捷键操作，比如"*"是复制，"#"是剪切，"6"是粘贴，操作起来非常方便。(对于以上两款文件管理软件，LIKY个人更推荐SmartFileMan。)

复制 (*)
剪切 (#)
粘贴 (0)
重命名
查看详细信息 (5)
新建文件夹
Select ▼ Cancel

▲SmartFileMan支持快捷键操作，操作起来更有效率。

安装了文件管理软件后，安装其他软件就不必再进入到"工具"、"管理"选项中去了，利用文件管理软件直接找到要安装的软件，可以直接打开安装，方便很多。

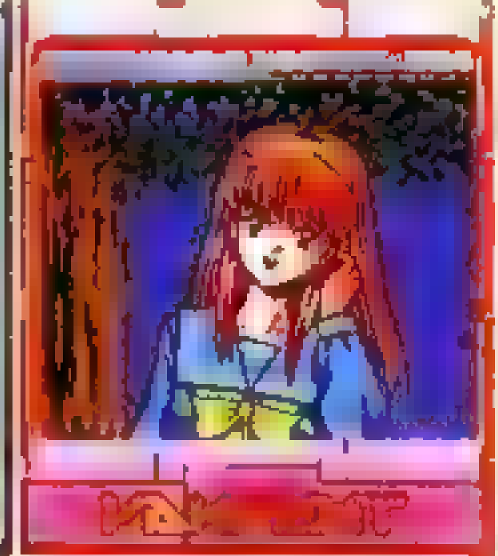
在N-Gage上玩GBC游戏

在N-Gage上玩GB/GBC游戏早就已经实现了，最早有GOBOY这个模拟器，可惜它对游戏声音的模拟一直没有得到好的解决方法，完全就是一片杂音，后来出现了一个叫"无线掌机"的模拟器，算是在声音支持上做出了一些进步，勉强听得出大致旋律(汗)。(关于"无线掌机"，大家可以去官方网站下载到它的最新版1.2版，http://gp.81088.com/)而现在，终于有了一款比较完美的GB模拟器诞生了，这就是Vampent发布GB/GBC模拟器"vBoy"(Vampent之前曾发布过S60的FC模拟器vNes，效果很不错)。vBoy对声音的支持很令人满意，游戏运行起来也很流畅，不过对很多中文GB游戏的支持还不是很好，希望以后能得到改进。大家可以去官方网站(http://www.vampent.com/vboydownload.htm)下载试玩版体验体验，目前版本为1.0版。(试玩版玩不了一会儿就会自动关闭，除非大家付费注册)

vBoy1.0 主要特性

- ◆支持最大不超过4M的GB/GBC/SGB/SGB2游戏ROM
- ◆支持zip格式
- ◆5个即时存盘点
- ◆很棒的声音效果
- ◆不同皮肤界面
- ◆支持游戏自带的存盘功能
- ◆连发键和连发速度调整
- ◆音量调整
- ◆自定义键位
- ◆一键存盘/读盘

▲vBoy的运行界面。



▲在N-Gage上重温经典GBC游戏吧

基础知识

N-Gage采用的是跟NOKIA 7650、NOKIA 3650一样的Symbian OS系统，在这一个开放的平台上已经有了相当多的应用软件、JAVA游戏，所以大量适用于7650、3650的软件、游戏N-Gage可以全部通吃，其中有一些软件相当实用。能够在N-Gage上安装的软件分为两种，一种是".sis"后缀名，一种是".jar"后缀名(这种主要是JAVA游戏类)，".sis"文件安装后在主菜单菜单中有启动图标，而".jar"文件安装后必须到主菜单中的"其他"、"应用软件"中才能找到。

锁键盘	左选择键+*号键
查看所有运行中的程序	按住"菜单"键不放
快捷语音拨号	按住右选择键不放
语音信箱快捷键	按住"1"号键不放
上网快捷键	按住"0"号键不放

吸血鬼之馆

范·赫辛——传说中的吸血鬼猎人

大家所熟悉的吸血鬼猎人一般都与贝尔蒙特家族脱不了关系，在《恶魔城》的系列设定中，我们总能见到这个家族的猎人们的身影。不过，还有一位非常有名的吸血鬼猎人并不属于这个家族，他就是范·赫辛（Van Helsing）。看过《范·赫辛》电影的玩家相信对这个人物不会陌生，这次我们要谈的就是这个传奇人物。

姓氏的由来

范·赫辛（Van Helsing）是英国作家Bram Stoker笔下的经典人物，作为吸血鬼猎人最早的代言人，他的一切深深影响着后世的创作。从发音及拼写两方面考虑，"Van Helsing"这个原创姓氏的由来有许多种可能。它也许来自Fanu的著名吸血鬼小说《卡米拉》中的人物Dr Hesselius，身为剧院的经理的Stoker，他的小说人物也很可能与莎士比亚的戏剧有关，丹麦王子哈姆雷特的城堡正位于一个叫Helsingorth的地方。最为接近的可能还是下面这一个：Van Helmont，一位古代的炼金术士，英国学者T J Pettigrew的著作《迷信与历史、自然、医学的联系》涉及其人，而这本著作也是Stock了解德拉古拉的来源之一。

人物原型

小说家在构思角色的过程中常会借鉴现实生活中的人物，范·赫辛或许也是如此。Abraham是《范·赫辛》中不为人关注的名字，实际上，Bram正是Abraham的缩写，同许多作家一样，Stoker将自己的一些经历和特点融入了虚构的人物之中：不仅是相同的名字，Stoker的祖先也是荷兰人。还有观点认为Stoker在构思《范·赫辛》时可能参照了Arminuis Vambery：作者在伦敦遇到的一位博学的匈牙利教授，据说他们曾为Stoker掌握的关于吸血鬼和德拉古拉的知识争论过。

在Stock所接触和了解的同时代学者当中，下面一位最有可能是范·赫辛的原型：Max Muller，一位德国教授，宗教和神话学方面的专家。因为在小说《德拉古拉》早期的创作笔记中，Stoker构思了三个人物，其中一个是叫Max Windshoeffel的德国历史学家，后来又改为"荷兰人"。

小说中的范·赫辛

在Stoker的授意下，我们的范·赫辛很少向外界透露关于自己的消息。他来自荷兰的阿姆斯特丹，说着别扭的英语，小说人物Dr John为我们作了最初的介绍：神秘疾病方面的专家，哲学家，在他那个时代最出色的科学家。Stoker隐去了范·赫辛的年龄，但有迹象表明他并不年轻；他的名字后面有各种头衔，历史学家、哲学教授、科学家等等，他的知识涉及广泛，从远古文明到当时刚出现的催眠学都通晓。他的另一重身份是专业的吸血鬼猎人，范·赫辛的过去是一个未解之谜，我们仅有的线索是：他有一个妻子并且健在，儿子早年夭折。

如果我们把原著当做一个关于正义与邪恶的故事，那么有一点毋庸质疑，Van Helsing是一个富有积极意义的正面形象，在他身上集中了许多优秀的品质：他

博学多才，从自然科学到哲学、宗教学都通晓；他勇敢沉着，领导着其他角色击败德拉古拉。他是一个忠实的基督徒，以精神上的力量支持着其他人抵御恐惧。

范·赫辛在文学上的形象并非一成不变。1975年，英国作家Fred Saberhagen出版了一本名为《The Dracula Tape》的小说，以伯爵的第一人称为视角叙述Stoker小说的情节。里面的伯爵富有同情心，而范·赫辛偏执、狭隘。从那以后，各种"戏说"版本的范·赫辛层出不穷。

范·赫辛在电影世界

范·赫辛是伯爵不可或缺的搭档，他们默契的对手戏是一部德拉古拉电影的票房保障。范·赫辛在银幕上的初次亮相是在1931年上映的《德拉古拉》，由Edward Van Sloan饰演，从此范·赫辛的中年绅士造型被长期沿用。而将范·赫辛的形象发扬光大的则是Peter Cushing，他从1958年《Horrors of Dracula》开始不断饰演这位荷兰教授，接近特型演员的经历使他成为电影史上永远的范·赫辛。其他饰演范·赫辛的演员还有Laurence Olivier和Anthony Hopkins，但因戏份不足而被前辈的光芒所笼罩。有一位则不能遗忘，在1997上映的《Dracula：Dead and Love It》里，Mel Brooks史无前例的将范·赫辛演绎为一个滑稽形象。

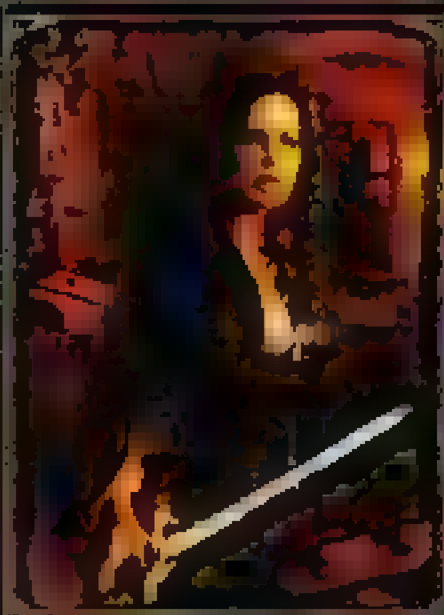
▲将范·赫辛的形象发扬光大的Peter Cushing。

范·赫辛最近的演出是在2004年的同名电影。这次吸血鬼、狼人、科学怪人齐聚一堂，成为主要的卖点，影片旨在满足普通观众的需要，无论是取悦视觉的眩目特效还是挑战食欲的恶心场面应有尽有。睿智的绅士形象被Hugh Jackman略带沧桑感的英俊外表所取代，也因此少不了好莱坞模式化的儿女情长，频繁的打斗则使博学的荷兰教授沦为一介武夫，最后与狼人德拉古拉上演一场惊骇世俗的兽化格斗更是水到渠成的。编剧熟练地在剧情中留下待拍续集的生硬悬念，可惜票房不尽如人意，下面介绍一下电影版新加两个同伴，如果有机会出续集，他们依然是重要角色。

▲2004年的电影版《范·赫辛》中，身为吸血鬼猎人的范·赫辛最后竟化身为狼人干掉德拉古拉。

▲由同名电影改编的GBA版《范·赫辛》。

Carl：范·赫辛的朋友，是个爱唠叨的修道士，平常呆在梵蒂冈研制各类武器装备，最有效果是用空气做动力的半机械化暮枪，电影里被编剧掩下了水，闹一些噱头。



Anne：来自一个和德拉古拉对抗了数百年的吉普赛家族，同样是女性吸血鬼猎人，和Belmont家的Sonia相比却只能算柔弱女子，最终在电影尾声离奇地香消玉殒。

范·赫辛的Cosplayers

范·赫辛是"学者型吸血鬼猎人"的代表，视频领域的制作人经常会在吸血鬼题材的作品中加入这样的角色，比如国内玩家熟悉的英国恶搞动画《Ducula》(《怪鸭历险记》)中Von Goosewing教授，这只略带神经质的老鸟整天想着用木锥钉死怪鸭伯爵。

N64版《恶魔城》的Charles Vincent也是一位Cosplayer，除了满身的各式装备，再参考有关他的设定，自称为"最强的吸血鬼猎人"，曾经发表过许多的关于吸血鬼的研究书籍和论文，是关于吸血鬼研究这方面的权威。

范·赫辛与《恶魔城》的关系

Morris家族被制作人设定为Belmont的旁系，而昆西莫里斯曾与范·赫辛并肩作战，也就是说范·赫辛可算是《恶魔城》的外传人物。

文 皮卡丘&马修 编 马修

口袋妖怪广播台

被"黑"的口袋妖怪

——掌机《口袋妖怪》HackRom介绍

《口袋妖怪》HackRoms可谓是系列游戏中的另类，顾名思义，HackRom就是把ROM给"黑"了，将游戏内容中的场景建筑、精灵种类、人物形态进行改变，只保留原有的故事情节。改变的目的大致有3种 一是纯粹的恶搞，如英文版的许多HackRom都是这种类型，二是增强主角的实力，包括修改初始的三选一精灵和在游戏初期遇到神兽等，三是为了让玩家得到正常途径下无法获得的精灵，例如国内的红宝石386版。下面我们就将其中一些典型的HackRom介绍给大家。

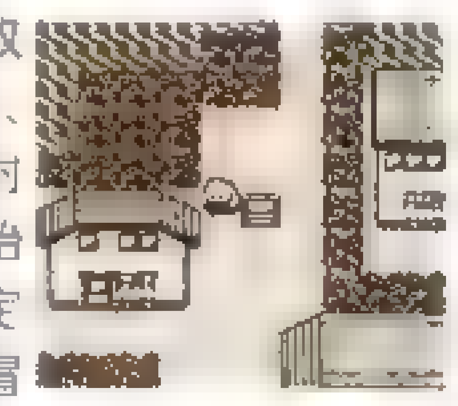
一、GB版的HackRom

口袋妖怪 AfterMash

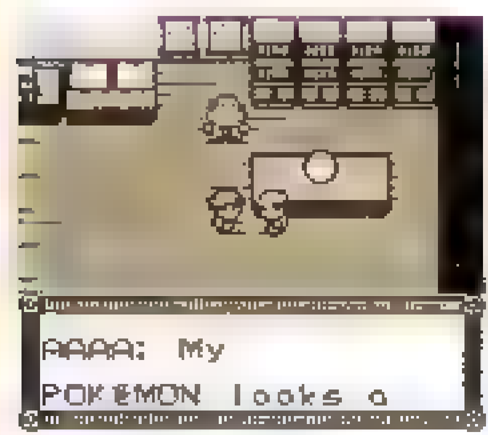
主角被改成了某道馆BOSS，对手也是一个BOSS姐姐，当主角、就是某BOSS要出村子时，小智博士便追了出来，把该BOSS请进研究所，并让他从怪力、胡地和耿鬼三只精灵里面挑出一只

口袋妖怪 OIA

城市外观有巨大的改变，三主角为乘龙、依布、皮卡丘，主角是武藏，对手则是小次郎，故事开始在一个岛屿上，需要一定的条件才能走出岛屿去冒险，游戏颇具新意。



口袋妖怪 Generation



主角换成了《金·银》的主角，对手则是《红·绿》的主角，三只主角精灵则分别是迷你龙、伊布和梦幻，选哪个？选梦幻啦，呵呵。

口袋妖怪 神鸟版

主角、场景等都和正常版的GB版《口袋妖怪》一样，但三只主角却修改为火、电、冰三只神鸟。

口袋妖怪 喵喵的冒险

一切都与原作无异，惟一的变更，就是主角换成了喵喵。

口袋妖怪大陆

《马里奥大陆》的Hack版，主角换成了小智，吃到蘑菇后帽子是正着戴，吃了闪电后帽子就会像动画片中抓精灵时那样把帽沿转到脑后。而绿毛虫、地鼠、胖丁、妙蛙种子、大葱鸭、阿柏蛇等纷纷登场取代了原作中的敌人，是款相当不错的HackRom。

皮卡丘大陆

《马里奥大陆》的又一款《口袋妖怪》Hack版，玩家操纵的是皮卡丘，吃了闪电后就变成了雷丘，再吃一次闪电后，雷丘就能发射闪电。比起《口袋妖怪大陆》，本作改得更彻底，除了胖丁等《口

袋妖怪大陆》中登陆的妖怪外，还有安依、小拳石、耿鬼、大嘴蝠等角色来客串敌人，就连僵尸都换成了蹦蹦跳跳的武藏。

二、GBC版的HackRom

口袋妖怪 变革

主角是金银的主角，主角怪兽也是三只原来的主角怪兽，只是沿途遇到的妖怪都是GB版中的妖怪——而在原作中，这些怪物大都要在二周目去前作的地方才能遇到捉到。

口袋妖怪 传说

主角还是《口袋妖怪AfterMash》里某BOSS主角，而对手仍是那个BOSS姐姐，研究所桌子上的精灵球则变成了一个玩偶，实际上这三个主角怪兽是雷皇、炎帝和水君。

口袋妖怪 雷丘

主角怪兽只有一只——雷丘，不知道算不算黄版的进化。

口袋妖怪 Amatist

主角怪兽表面上看还是那三只，实际上分别是幼甲兽、皮卡丘和蛇皮象。遇到的怪物也乱七八糟，草地里可以遇上电击兽的幼体、蚊香蝌蚪、玛瑙水母等。

口袋妖怪 BIRCesmerald

故事开始城市换为了游戏中其他城市，主角怪兽则是咩力羊、蚊香蝌蚪和喇叭芽。

口袋妖怪 黄玉

主角换成了一个猥琐男，对手则是小智，三主角怪兽则为《红·绿》版的主角怪兽：小火龙、杰尼龟和妙蛙种子。另外，这是少有的在战斗中连主角也改变的HackRom。

口袋妖怪 宝石银

由银版改变而来，三主角居然为宝石版的小火鸡、水跃鱼和树蜥蜴，而且色彩鲜艳，玩家是不是感到眼前一亮……

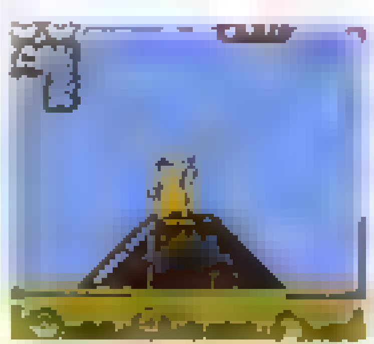
口袋妖怪 DX

口袋妖怪版的《塞尔达》，是由大家熟悉的《塞尔达传说 梦见岛》改编，主角换成了小智，村子里的鸡、狗换成了PM，而主角的剑，也变成了妙蛙种子。（开）

口袋妖怪 GOGOGO

你可能没听过Hack游戏，但作为口袋迷的你也大概会知道这款赫赫有名的《口袋妖怪GOGOGO》吧？本作修改自一个名气不大的GB游戏——《蓝精灵3》，由于修改自不知名游戏加上Hack水平确实高，当时还让不少玩家将之视作正品呢。本作中皮卡丘看起来胖胖的，非常卡哇伊哦。

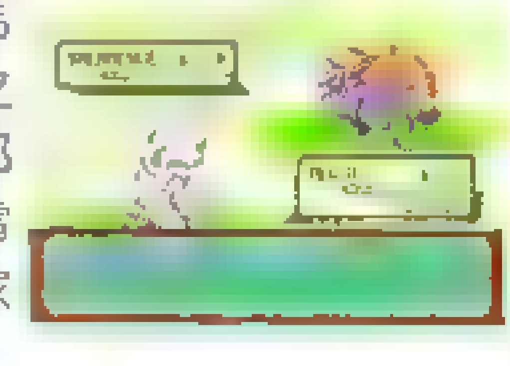
口袋妖怪 冒险



这款游戏修改自某《GB原人》的某作，相对《口袋妖怪GOGOGO》和《皮卡丘大陆》等ACT版Hack游戏而言，本作就逊色多了，而且主角皮卡丘的外形过长，看上去倒像只兔子……

三、GBA上的HackRom

口袋妖怪 别致



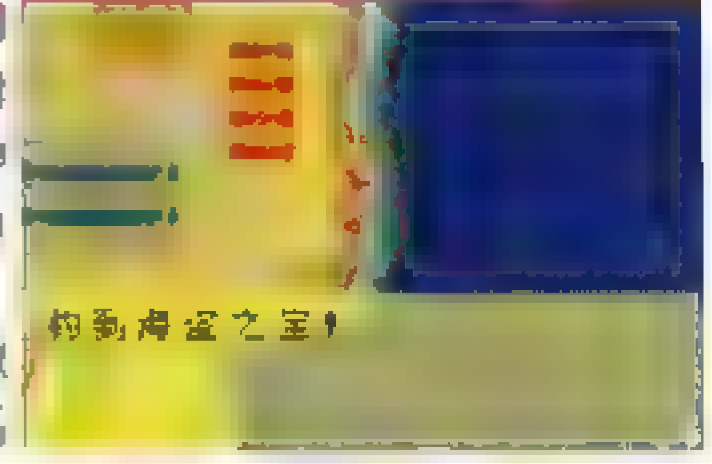
修改自《口袋妖怪 蓝宝石》，不过三只主角怪兽变成了迪奥希斯、超梦和露琪亚，之后草地里遇见的也都是强敌，血翼飞龙、雪拉比、重钢蟹等狠家伙

口袋妖怪 386

《口袋妖怪386》可以说是国内玩家智慧的结晶了，顾名思义，386版就是在一个游戏中便可抓到包括神兽在内的全部386只怪兽，从《红·蓝宝石》到《火红·叶绿》到《绿宝石》，都有各自的386版。

文 ChinaGba 零式、筐矿狂 编 铭风

牧场百科——钓鱼篇（下）



上次介绍了钓鱼的基本知识，这次给大家讲一下实战的知识。钓鱼的首要目的是挣钱，其次是完成全部种类的鱼钓得和全出货。次要目的我们就不多说了，毕竟不是人人都想追女神的，查查看钓鱼的战绩表上还有哪种鱼没有钓到，拿着贤者鱼竿在合适的时间合适的地点去耐心的等待吧。

挣钱则主要是指钓宝，一般都要结合S L大法，用模拟器玩可以在鱼上钩（主角头上出现“ ”）的时候存档，然后不停地读档，直到钓到宝藏为止；用GBA的玩家就只能在抛竿前存档了，遇到很长时间没有鱼上钩或者钓到的东西不满意的情况都要读档。究竟什么时候鱼上钩的几率比较大呢？老是没有惊叹号出现，长时间看着鱼标载沉载浮还一边数1、2、3……意志薄弱的玩家没准很快就会被催眠……其实鱼儿是有自己的活动规律的，如下图，颜色越深代表这一时段鱼上钩的几率越大。

鱼儿上钩几率与时间关系图

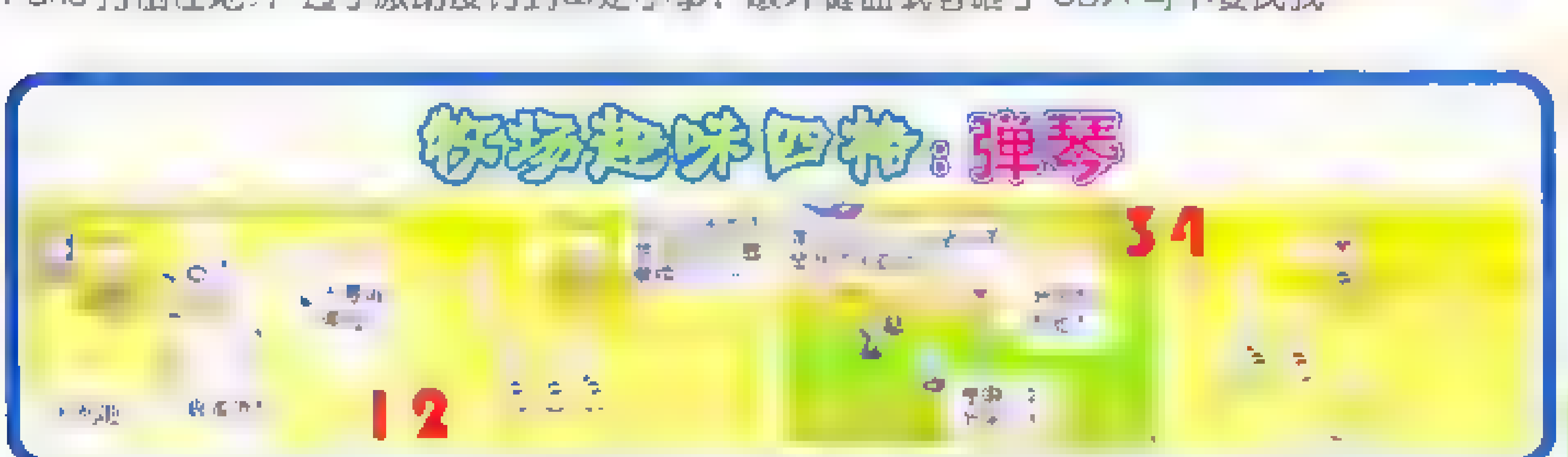
我们在高峰期去钓鱼，把低潮的时段安排作其他的农活，例如牧场的夏日笔者是这样安排的：早晨起来照顾完动物后立刻用飞行石飞到海边（用跑的大概要花50分钟），在6：00～10：00这一时段的高峰期钓鱼，10：00～11：00采摘山货，11：00～13：00之间大部分村民都在家，是送礼说话提升好感度的最佳时刻；13：00～17：00之间就自由安排好了，帮小精灵浇水、让约小精灵干活或者采集未收完的山货都可以，如果当天可以去教堂忏悔也不要错过，正好是神父上班的时间；17：00～21：00是第二个鱼儿上钩的高峰期，不要错过哦！21：00小精灵帮你干完活回家，赶快回到牧场门口去送礼吧；然后喜欢熬夜的朋友可以再回去钓到天亮，否则就梦周公好了……有飞行石的话效率较高，不用很BT地S L一天也可以钓十二、三个宝藏，如果你有耐心，一天钓二十个以上也是没问题的。不过毛老人家说得好：“一天钓二十个宝藏不难，难的是十年如一日，每天钓二十个宝藏……”算算看，如果每年夏天能坚持平均每天钓二十个宝藏，从第二年起到第五年三年的时间就可以有1800个宝藏，记住不要上货哦，统统放在置物架上，第五年流星许愿事件一起出货，哈哈，光宝藏一项就有一千多万的收入，笔者当天的收入是四千六百多万，加上平日的积蓄，男生版的半个别墅已经到手了哇哈哈……扯远了，扯远了，我的意思是说钓宝是男生版最挣钱的工作。

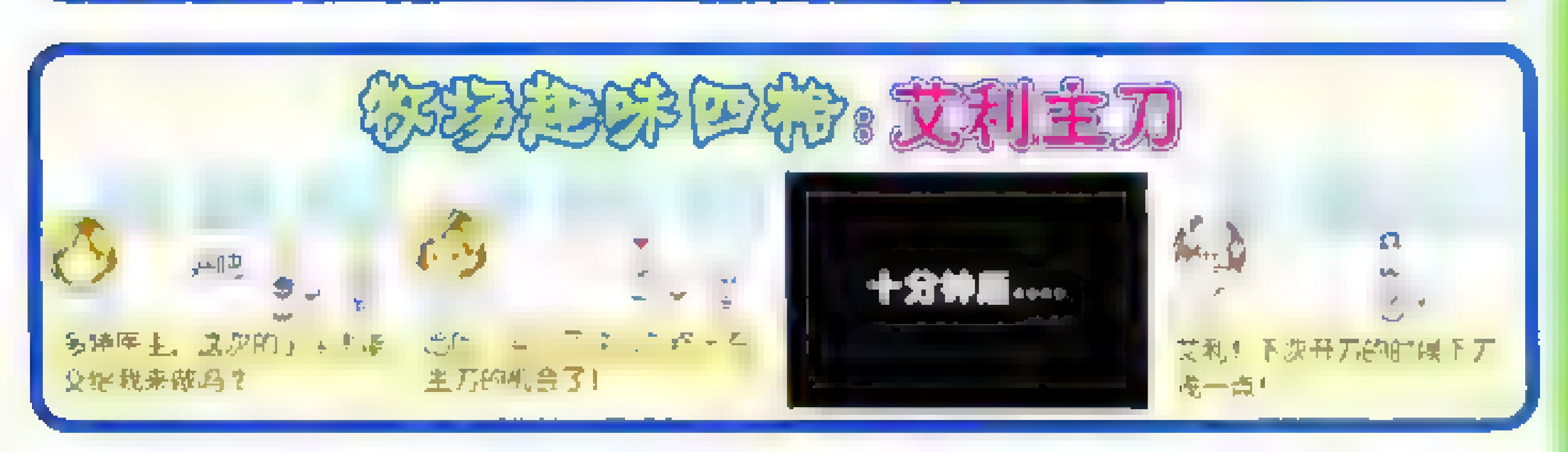
希望动物都健康
希望和居民相处融洽
出货物能卖个好价钱

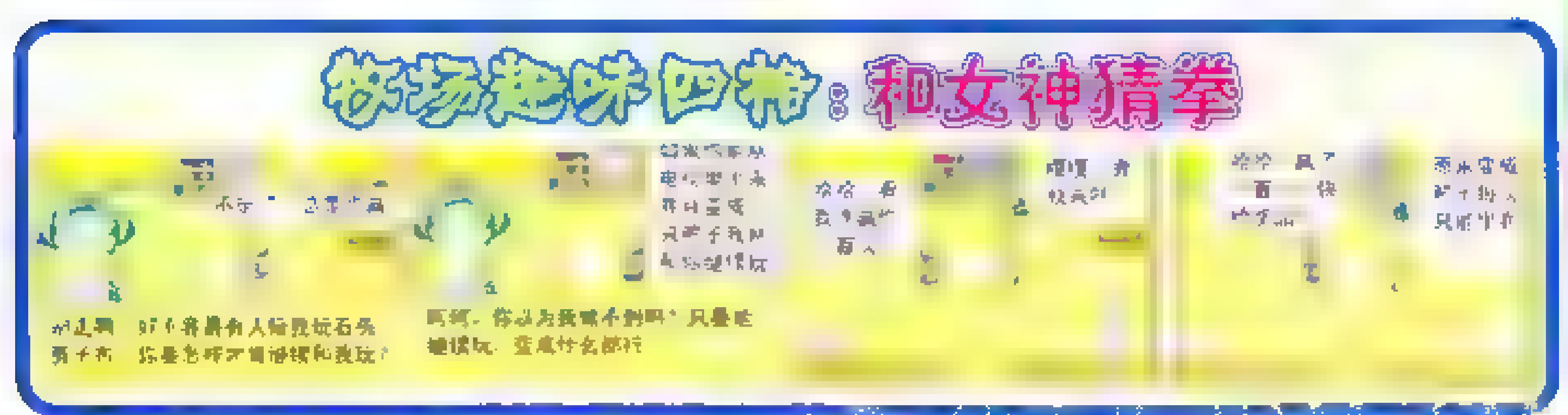
如果嫌平时钓宝花费时间太长影响农活，夏季有两个节日（入海祭和焰火大会）是在海边发生的，过节一定不要忘了扛着筐去！（这都叫什么事儿啊……）由于节日中时间是凝固的，所以你可以毫无顾虑地钓够38个宝物再走。不过节日钓宝有三点要注意，一是入海祭先要等狗狗赢了比赛再开始钓宝（否则花一个小时钓宝后狗狗把比赛输掉了你忍不忍心读档？），焰火大会则是钓完宝再开始看焰火。二是钓到的垃圾不要乱扔，很多朋友辛辛苦苦钓宝发了笔小财兴冲冲回村一看，平时笑脸相迎的村民个个面似寒霜，连本来大红心的老婆也变成了大黑心哭着嚷着要离婚，哎，赌博害人呐……啊，错了错了，是乱扔垃圾害人啊。建议钓到鱼就“啊呜”一口吃掉，钓到垃圾就用A+B打开物品栏用START键销掉，这样不会减少村民好感。最后一点是结合节日时间和我们刚才讲的鱼儿上钩高峰期，选择适宜的时间去钓宝。例如入海祭的时间是AM10:00-PM6:00，当然要等到类似PM5:55这样最接近高峰期的时候再去海滩啦，要是你选了个PM1:00之类的时间去就等着[illegible]网吧……

最后，我要说的是：钓宝除了需要耐心还需要一双干燥稳定的手和一颗平和的心……（被古龙

Fans打倒在地），过于激动没钓到鱼是小事，敲坏键盘或者砸了GBA可不要找我……







文 舞之小路 水险 编 LIKY

新的一年开始了，在此祝各位读者们新年快乐，万事如意。不多说了，下面开始切入正题。在2004年的12月28日那天，《火纹》专题网站"火花天龙剑"(以下简称"火花")公布了其与汉化先驱"狼组"合作汉化的GBA三部作品《FE》。另外还有由火花天龙剑监修，狼组技术支持制作的一部以《圣魔之光石》为基本框架的同人作品。下面我们就来了解了解这三部汉化版及一部同人版的情报。

GBA《火纹》三[illegible]

说到GBA三作的汉化版，虽然现在《封印之剑》与《烈火之剑》已有了一些汉化版本，但总的来说都并非完整版。而这次火花与狼组合作汉化的便是以着完全、完整为目标制作的。至于《圣魔之光石》，因为这是刚刚推出的作品，所以现在并没有任何人声明将要汉化此作。不过，据闻现在市面上流传着一种汉化版的《圣魔之光石》，传闻是从台湾版四处搜集翻译并配合"XX快译"翻译的东西。

因为三作的开发引擎都相同，早在1年前狼组的xade便开始动手破解程序。其间因为其个人原因，虽放置了很长一段时间，但最终还是在今年的9月份完成了一切破解的工作，由此开始了三作的汉化工程。

《封印之剑》汉化版

总负责人	杀千刀的
剧本完成度	70%
支援对话完成度	100%
其他完成度	50%

GBA三作的最早一部，其文字量虽然比起续作《烈火之剑》少得多，但汉化起来难度也并不小，支援对话则是由总负责人"杀千刀的"一人独立完成的。《封印之剑》的支援对话多达一百四十多段，不过其每段的容量却是三作中最短的，但毕竟总量大得惊人，总负责人能在几个月的时间内将其全部解决已属不易了。

至于剧情方面则是部分参照了火花主页的剧情翻译，其他的则由总负责人翻译。因为笔者未和总负责人接触，所以暂时也只知道工作进度而已。不过凭着总负责人认真耐心的工作态度，我想完成也是指日可待的。

其他方面，因为破解已完成，所以就没有什么其他的瓶颈问题了，再无非就是比如结局、战死台词等零散的地方，而这些如果真要开始动工也会很快完成，而且因为三作引擎一样，一些比如商店买卖、状态说明等等完全可以三作通用。

汉化的三部作品之中，因为此作的人手是最紧缺的，所以保守估计它应该会是最后一部完成的作品。当然这部作品的测试、校对等等后期处理工作将会交由火花来做，现在已完成的100%支援对话并正由火花的ORO DevIL负责校对。

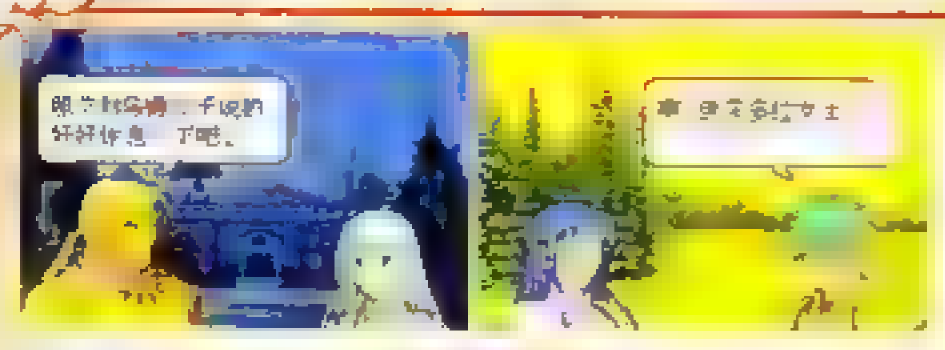
《烈火之剑》汉化版

总负责人	桂木弥生
剧本完成度	100%
支援对话完成度	100%
其他完成度	100%
测试	开始
后期处理	开始

此作是三部作品中最早有汉化版本的，当时火花放出了全剧本的翻译，才有了汉化。其实就当时负责翻译主管的人说，翻译时并没有想过会作为汉化用，所以在一些细节上便未做处理。但当狼组找到其要说进行全面汉化时，一切就几乎是要重新开始了。

剧本的翻译除了沿用火花主页上的文本外，还做了大量的修改、润色以及补充。因为《烈火》本身剧情中支线情节就多，所以干脆就将游戏中的一切日文来了个彻底的翻译。在汉化剧本工作中，皮尔哈拉、DIO、七夜志贵、十字军这4位火花会员重点地参与了其中。

支援对话则是根据火花论坛上的支援对话翻译贴来完成的，当然因为那贴中的很多对话是由英文版翻译而来，所以在处理上也十分地困难。不过在huya和biggod731这两位的帮助下，一部分支援对话重新进行了翻译，一部分则是润色后加以修改并使



用，在此感谢所有参与翻译的朋友。

其他方面的翻译则主要是由总负责人桂木弥生和孤独的浪人来完成的，在人物结局方面则是在LT先生的翻译基础上作了一定的修改。至于此作的译名和各种名词大多是参考《火焰之纹章 完全事典》一书，然后另一部分则是根据英文名字然后查各种文籍得来。如此，所以游戏中的一些译名可能与现在比较大众化的译名有所出入。

《烈火之剑》是三作汉化中文本最庞大的一个，可以称其为"怪物"。汉化这个"怪物"算上最早翻译剧情的时间大约是4个月，而现在终于，这个"怪物"也已开始进行测试了。

《圣魔之光石》汉化版

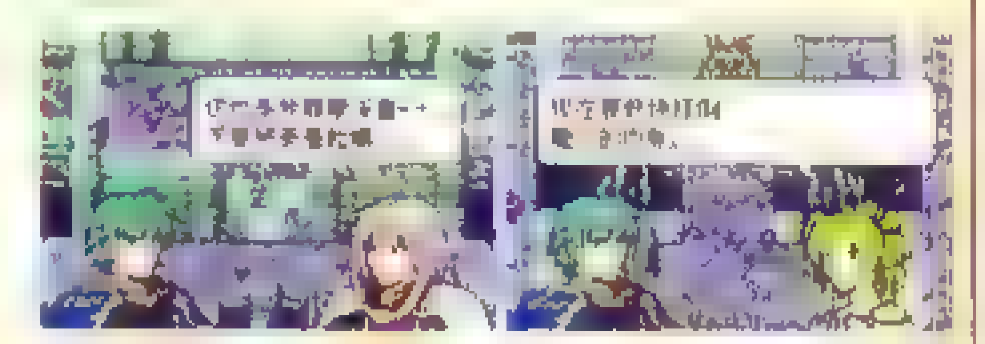
总负责人	桂木弥生
剧本完成度	70%
支援对话完成度	100%
其他完成度	70%

抛开那个可能是由盗版商汉化的版本不说，《圣魔之光石》的汉化版这应该是第一个。因为破解的问题解决了，在拿到的游戏的第一时间，狼组的xade便解出了文本，并交在了负责人的手中，然后到10月底汉化工作就正式启动了。

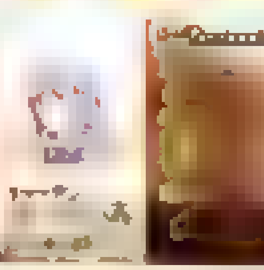
剧本方面则还是由火花内部来进行完成，因为是本着为了汉化而翻译，这次的翻译十分全面，没有放过文本中的任何一个汉字。现在完成度也已达到70%，估计在这个月内就能完成剧本的翻译。

支援对话方面则是和《烈火》一样，还是有很多论坛会员的参与，因为这次一开始便打出了要汉化的牌子，所以参与翻译的会员都十分积极，而且翻译的质量与要比《烈火》高得多。翻译完成后，校对润色等工作只进行了几天便在2004年11月底完成了一切工作。在此感谢以Lycoris radiata 和zxy04为首的参加翻译的朋友。

总的来说《圣魔之光石》的文字量小于《封印之剑》，这主要是因为《圣魔》的支援对话只有83段，虽然每段的文字量是《封印》每段的1.2倍，但毕竟《封印》因为加入的人物众多，支援对话的段数也接近了150段。所以《封印之剑》的总文本量要比《圣魔之光石》多出了5%。



《圣魔之光石》同人版（暂定名）



总负责人	桂木弥生
剧本完成度	20%
支援对话完成度	70%
其他完成度	40%
数据处理	80%
图片修改	60%

关于这部作品，可以说是一部有着75%新要素的《FE》作品。其中进行修改的有基本剧情、人物对话、人物关系以及世界观的变动。当然因为是以《圣魔之光石》为蓝本制作的，所以基础框架还是《圣魔》的，但内部却已是全面更换了。

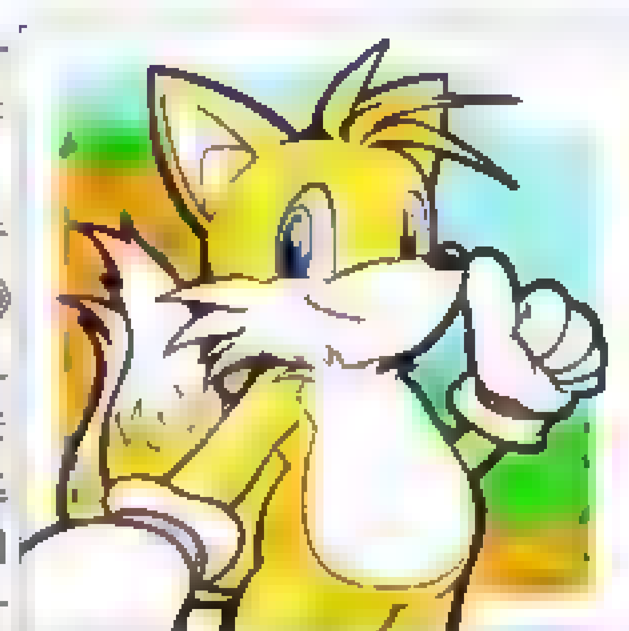
游戏中会大量使用前几作中的人气角色来替换该作原有人物出场，所以人物关系也变得错综复杂，充满了悬念。可能会有人问，这不就是个《FE》角色大乱斗的游戏吗？这样说是错误，因为制作者为此作设定了特殊的世界观，会让一切看起来不可思议，但却有理可寻。而且剧本编写方面还有如Malas、Fate等很多《FE》同人作品的作者参与。到时游戏的人物关系以及世界观和其所反应出来的思想将会给玩者耳目一新的感觉。

人物本身的变动，也使人物出场的能力以及如人物成长率还有游戏难度等数据设定产生了很大的变化。传闻在这个游戏中还会出现以前某个《FE》作品中的超级武器。当然现在来说，这一切都还是未知数。总之，大家期待这部神秘作品就是了。

以上便是将在2005年上半年推出的四部作品的介绍。按照现在的工作进度来推测，各作完成的时间会不同。当然针对此问题，制作人也表示了将会四作一起发布，先完成的就会先一步进行全面的测试。

《封印》、《烈火》、《圣魔》汉化完成后，现阶段的"《FE》系列"就只有传说中的《圣战之系谱》没有完全汉化版了。（因为小字库容量不足）但愿2005年，《圣战之系谱》的汉化可以再开，完成《FE》玩家心中这一个最大的心愿。

新年快乐！虽然晚了点，但还是要送大家一个新年祝福。新的一年，大家都有些什么样的愿望呢？猫猫希望在2005年中SEGA能公布一两款《索尼克》的新作！不管是掌机还是家用机上的，只要能体验到一款新作带来的快乐，就已经十分满足了！不过要说起《索尼克》的制作，真的很佩服SonicTeam小组的专业精神。不管是2D还是3D版的索尼克，都对场景的制作有十分高的要求。如果玩家哪天让索尼克停下他的步伐，慢慢欣赏远处的景色，那肯定会十分惬意！对了，上期NaNa YX的同人小说是否很精彩呢？其实第二章已经完成，可惜由于版面的安排，只能在下一期继续公布给大家欣赏。这次继续是GD鼠的极品收藏，大家不要错过哦！



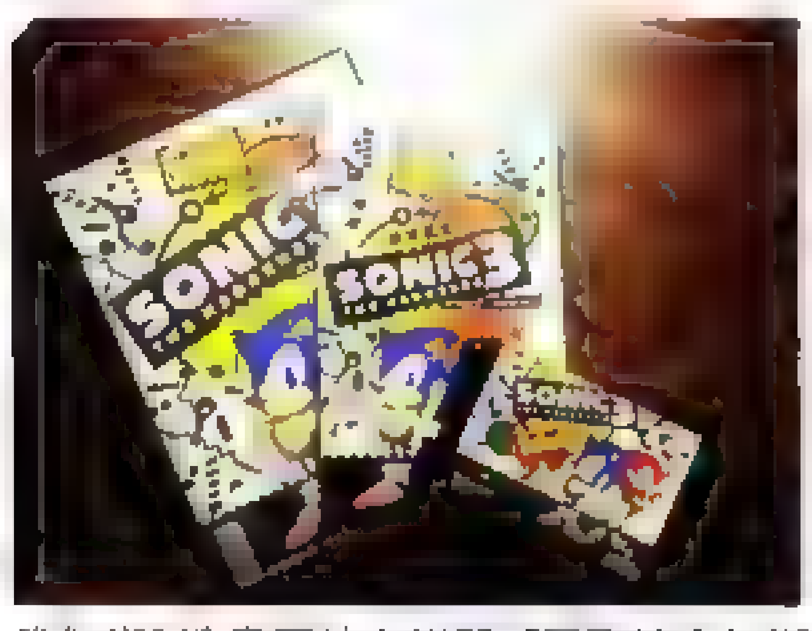
索尼克博物馆

嘿嘿！Hello everybody！令各位期待已久的索尼克博物馆又来了，高兴吧　说来最近大家都在玩什么呢？PSP？NDS？无疑，年末的掌机大战吸引了绝大部分Gamer的视线，只是都没有索尼克，GD无视！不过说实话，GD已经购入NDS了，当然是为了《索尼克DS》啦。但是，个人更期待“索尼克FOR PSP”，最好是2D版的，想想索尼克在那么宽的豪华液晶上飞驰，口水啊！

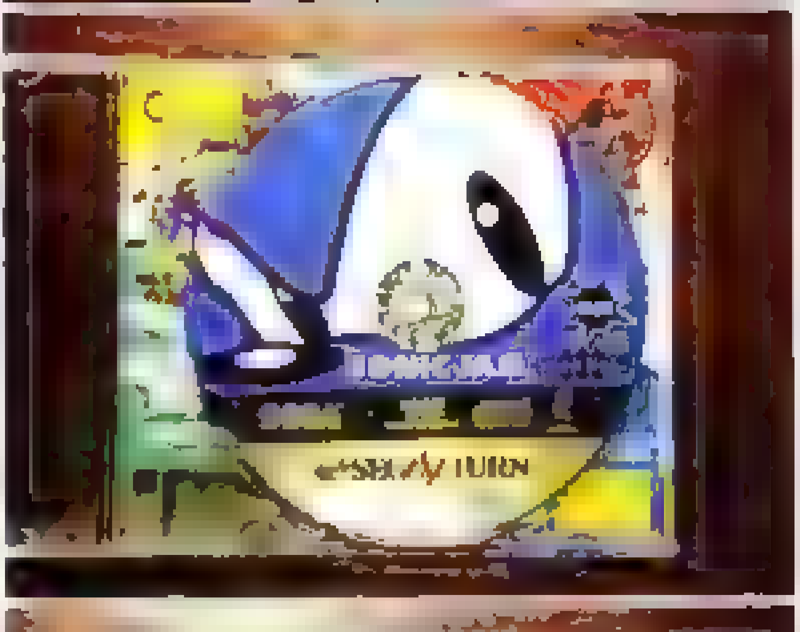
可能新作会比较遥远，短时间内较为容易实现的应该是EMU FOR PSP，凭借PSP强大的性能要模拟MD简直就不是问题（说不定还能模拟PS、SS，GD陷入无限憧憬中……）。既然都说到MD了，那我们就切入正题吧，本期主角——《索尼克2 & 索尼克3》！（因为《索尼克2》至《索尼克3》没有什么质的飞跃，所以GD就把他们放在一起介绍了）首先是《索尼克2》，本作中，索尼克史上不可或缺的重要成员——双尾狐狸迈尔斯·特尔斯首次登场！自此，游戏史上又一对万年黄金搭档诞生了。顺带说一下，经本人反复研究得出结论——在DC版索尼克前，这只双尾狐狸的官方简名一直都是“迈尔斯”，或许是FANS喊着顺口，亦或是它的双尾确实个性十足，自DC版《索尼克大冒险》始，SEGA就开始在“特尔斯”上套引号，于是这也成了他为广大FANS所接受的简名。切回正题，本作的画面与音乐在同类游戏中算得上佼佼者，最大的卖点就在于新增的双人游戏模式，分屏对战，速度感依旧，爽就一个字（不拖慢哦！）。记得儿时GD和死党对战，每每都可以玩上一整天，烧了好几个电源，足见其魅力。后期的3D版《索尼克》那超强的对战性可以说是以本作为原点。此外，索尼克的招牌动作——下+A旋转冲刺，

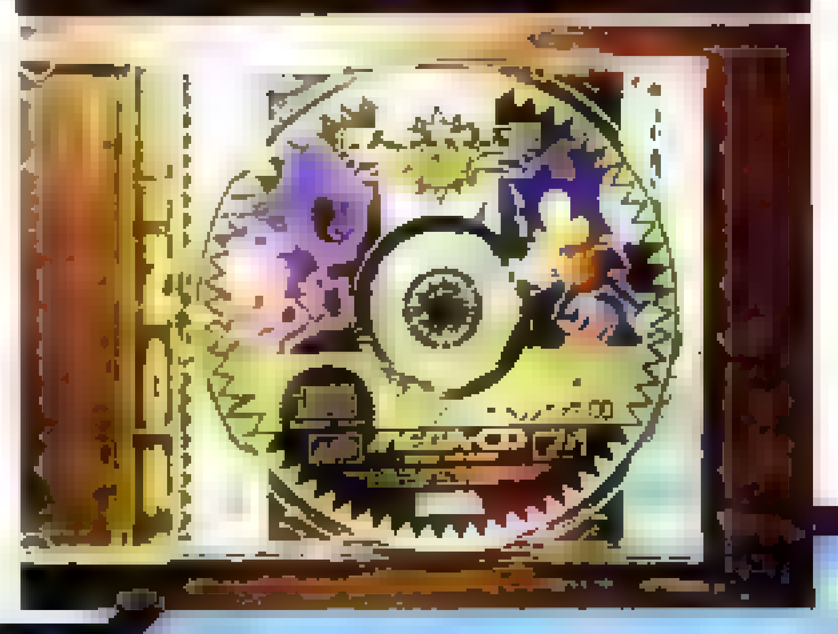
也在本作中首次出现，速度感方面也因此得以强化，使得原本已属高速的游戏节奏更加令人窒息（对当时而言）。丰富的道具以及个性鲜明的敌方角色也为游戏锦上添花，如保护球、磁力球等经典道具至今仍为新作所沿用；后来于老美所改编的动画中赚足"眼泪"（当然是喜极而泣啦）的"钻子坦克人"和"铁公鸡"也于本作中亮相。值得一提的是《索尼克2》的部分关卡设计特色十足，如弹珠台那关，将索尼克作为弹珠进行游戏极具创意（后来SEGA也特意制做了一款《索尼克弹珠台》，今后会为大家介绍的）；还有SKY那关，站在特尔斯的飞机上连锁攻击敌人的爽快感难以言喻，推荐大家体验一下。综述，《索尼克2》可以说是索尼克史上具有里程碑意义的一作！索尼克FANS决不能错过。

较之《索尼克2》的成就而言，除了人气角色纳克尔斯的初登场，《索尼克3》并没有质的飞跃，不过我们可以从一些细节方面看出厂商的诚意。首先游戏中出现了双人通力协作的要素，某些领域需要特尔斯携带索尼克一同飞行才能达到，为今后的百万级大作《索尼克英雄》打下基础。画面及卷轴速度的提高令双人模式更为刺激；音乐为MD四作之最，依旧是电子味十足，好像还出了张OST；新增的雷、火、水三项属性攻击也为游戏增添了一份乐趣。或许是新要素方面的薄弱，本作的剧本完成度到也提高了不少，游戏角色之间的关系也趋向明朗。比较恐怖的是片头动画中的黄金索尼克给人一种超级赛亚人的感觉。简而言之，《索尼克3》可以当作《索尼克2》的资料片。



新奇的时刻又来了，本期杀手锏纳克尔斯版《索尼克2&索尼克3》！上期已经略微提到了，使用《索尼克&纳克尔斯》这盘原装卡带即可玩到纳克尔斯版《索尼克2&索尼克3》了。游戏中，纳克尔斯的游戏方法与索尼克截然不同，他的滑翔攀爬等技能使游戏难度有所削弱，不过可别高兴得太早，一向硬派的SEGA将某些地势特点、敌人位置略微改变，即使用纳克尔斯也须大费周章。还有绝对不可忽视的MINI GAME——BALL GAME与EAT RINGS。这两款MINI GAME趣味性满点，GD热力推荐！这期恐怕没空间了，下期GD会奉上官方介绍的截图的，希望各位继续期待！





NDS版《西林》新作大预想（中）

LIKY：上一辑kenyo为我们带来了精彩的"YY强文"《NDS版西林新作大预想》，说实话，真佩服kenyo天马行空的创意，作为一个"西林FAN"，LIKY看得简直是热血沸腾，也真希望NDS版《西林》正如kenyo所设想的那样。因为篇幅问题，kenyo的这篇文章我们只能进行连载，这次为大家送上中篇，大家可以见识kenyo君不光有天马行空的创意，还有缜密的逻辑，对于游戏系统的设想有相当高的完成度，尤其是他所设想的"善恶值系统"，大家细细阅读吧。

4.壮大的世界观

以前《西林》作品的世界观比较淡薄，让人感到这个世界似乎可有可无（毕竟以前强调的重点是迷宫嘛）。甚至有些玩家说《西林》不像RPG，其实那不过是说《西林》不像正统RPG而已。而今作将会融合正统RPG的要素，设定完整的大地图，可以在地图上的各村庄和迷宫之间移动行走。爆机后，黄金神鸟作为《西林》的"交通工具"，可以手动操作飞往其他的村庄。

5.风来救助队继承

在《西林GB2》里大受好评的"风来救助队"系统毫无置疑会成为《西林DS》的标配，既照顾了一部分还未上手的新人，又能让那些想交换道具的玩家无需靠近通讯也能实现目的。今作依然有两种救助方式。一种采用咒文，申请救助者可以将咒文发到因特网上，让全国各地的玩家进行救助。第2种就是利用NDS的无线网络，在10m~30m的有效距离里，最多可以进行2人救助。也就是说，可以选择单人或者2人一起组队救助第3人（利用咒文只能单人救助），此举可以进一步降低救助的难度，是种贴心的节省时间的设定，毕竟几个玩家聚在一起玩不容易。进行救助的2位玩家可以享受到并肩作战的乐趣，而被救者通过自己NDS的屏幕可以实时观看救助实况。救助成功之后，救助者可以随机获得道具作为奖励，而一些究极道具当然只能通过救助得到。难度越大的迷宫，得到好道具的几率就越大，这点跟《西林GB2》的设定是差不多的。

▲"风来救助队"是《西林GB2》所引入的最经典的一个系统。

6.装备的耐久度概念导入

装备的耐久度其实在以前也有过针对性的设定，例如全系列作品的鹤嘴镐、《西林GB2》的布夫之菜刀、《西林GB2》和《外传》里的腕轮等等。今作设定所有的装备都有耐久度数值，包括武器、盾和腕轮三大种类，远距离攻击的道具比如弓箭不含在内。每种装备的耐久度各不相同，但都有相同的最高上限值，可以通过异种合成"魔光石"来提升。武器在攻击敌人时耐久度会相应减少，而盾和腕轮在承受攻击时耐久度减少，降到0就会坏掉。每种装备的耐久度减少率是不相同的，一些坚固的装备自然减少得较慢。装备的耐久度除了可以在铁匠处修理回复之外，还可以使用镀金的卷物来回复一定的数值。装备的耐久度强化到极限后，如果再异种合成"圣光石"就永远不会消耗，但是"圣光石"的入手难度较高，只作为突破高难度迷宫的奖励品而存在。其实，耐久度消耗的设定对能带装备的迷宫影响还是不算很大的，而对于不能带装备的迷宫，将带给玩家更难更刺激的挑战。此外，装备的印数限制依然存在，也是通过异种合成"风魔石"来提升印数。

7.异种合成大幅强化

以前的异种合成系统，副合成素材合成之后只是作为主合成武器的一种印能力，或是作为某些特殊武器的合成素材之一而存在，这样未免有

▲在NDS版中进行异种合成肯定又会通过这种怪物，让它吞下5种道具进行5元异种合成吧。

点单调化。而今作的异种合成系统将更加丰富多彩，首次导入多元异种合成的概念，不同种类的道具都可以通过特定的怪物来进行合成（合成之壶依然只能普通合成），最高可以进行5元异种合成，分为特殊组合和随机组合两种合成情况。特殊组合就是固有的合成规律，弟切草和回复之腕轮异种合成为回复之剑，力量之种、困时之卷物和特制饭团异种合成为幸福之腕轮，一些特定的道具只能通过这种途径才能得到。随机组合就是合成的道具不满足特殊组合的情况时，最后合成出来的道具是随机性的。这样设定后，如果玩家手上持有可以多元异种合成的素材又想入手新道具时，便可以通过这种途径来实现，这样一来迷宫内道具的利用技巧和攻关技巧将会更加丰富多变。

8.善恶值系统导入

善恶值系统，就是根据玩家的行动随时变动的一项评判值。这项数值会影响到剧情的发展以及迷宫内的收获，通常会在状态画面显示出来，分为恶（－5～－1）、中立（0）、善（＋1～＋5）共11级，而且还有对应的称号。游戏一开始就以中立的0值为初始值，以后随着玩家的善恶行为而随时改变。所以，打算成为人人爱戴的大好人呢，还是人人唾弃的恶人谷十大恶人之首，一开始便要做好打算，控制自己的行为向相应的状态发展。有了善恶值系统后，那么至少应有3种爆机结局，善、中立、恶各一种，由于中立值比较难控制，所以这种结局不太容易看到。恶状态时，会增加一个类似于怪物房间的"风来正义军团"，由众多NPC风来人组成的对抗恶人的讨伐队伍，而实力也会根据玩家恶值的高低作相应的调整。爆机后善恶值系统不再影响剧情，只影响出现的迷宫、迷宫内的道具以及随机事件。为了避免玩家调整善恶状态的数值而浪费太多时间，爆机后，善恶状态各自限定的迷宫内将会增加两种大幅度改变善恶值的道具，收集之后使用这两种道具就可以马上从善变恶或是从恶变善，不需要在迷宫内慢慢积累那么辛苦了。此举可以让玩家更方便地选择喜欢的状态来挑战迷宫享受不同的乐趣。

善恶值状态的不同点详看下表，其好处和坏处的几率变动程度是由善恶值高低决定，笔者只是列出一个大概的轮廓让大家理解这个系统，在游戏中应用的话，很多细节的东西还要逐步调整的。（待续）

善值增加条件	恶值增加条件	中立行为（善恶值不变动）
●杀掉怪物达到一定数量	●攻击或者杀掉NPC（包括村人和店主）	●在商店内购买道具
●帮助遇上困难的NPC（随机事件）	●不帮助遇上困难的NPC（随机事件）	●与村人对话
●利用风来救助队救助他人成功	●偷盗或者打劫商店	
●接受委托的任务成功	●接受委托的任务失败	

善状态的好处（○）和坏处（×）	恶状态的好处（○）和坏处（×）
○NPC的实力提升	○怪物实力降低
○对冒险有帮助的事件增加（比如给道具之类）	○怪物房间的出现率降低
○在商店内购买道具时有一定的优惠	○每层出现的陷阱数量减少
○每层出现的道具数量提升	○所有怪物都可成为NPC
○好道具的出现几率提升	
○风来正义军团不会出现	
×怪物实力提升	×每层出现的道具数量减少
×怪物房间的出现率提升	×好道具的出现几率降低
×每层出现的陷阱数量提升	×风来正义军团的出现率提升
×某些怪物无法成为NPC	×对冒险有帮助的事件减少
×恶状态NPC无法加入，一遇上便战斗	×善状态NPC无法加入，一遇上便战斗
×恶状态专用道具和必杀技无法使用	×善状态专用道具和必杀技无法使用
×恶状态限定迷宫无法进入	×善状态限定迷宫无法进入

▲在状态画面可以查看当前的善恶状态值和对应称号。

文 全能的调停者 编 雷伊

VOL.09

逆转剧场

逆转公告

逆转CASE6：再会，然后逆转

案件回顾：成步堂龙一受到一个名叫雾崎哲郎的医生的委托，要求带他到真宵的故乡仓院之里去接受真宵灵媒。成步堂和真宵就这样重逢了，不过，这次重逢却是又一次痛苦的开始。雾崎哲郎在灵媒过程中被人杀害，在他身边的，是满身鲜血的绫里真宵

被告：绫里真宵

PROFILE：真宵的灵力比起1年前有了很大的提高，因此在灵媒界已经有了一定的名气。但是她没想到的是，这次的灵媒事件却是一个圈套，一个家族纷争和姐妹复仇纠葛在一起所设下的陷阱。

被害者：雾崎哲郎（きりさき てつろう）

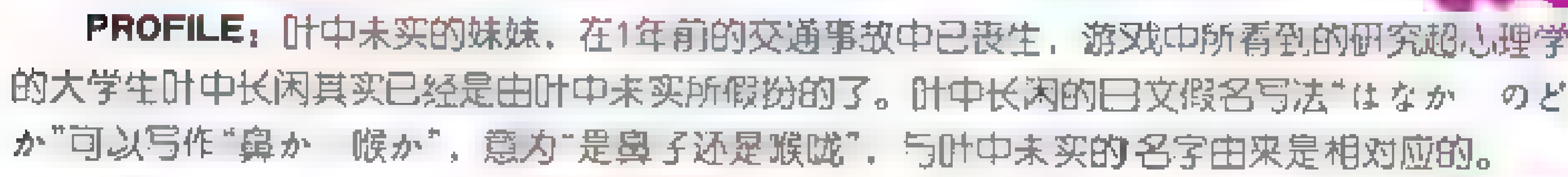
PROFILE：雾崎医院的院长。身穿名贵西装，戴着名牌眼镜，但是为人看上去却相当刻薄。很讨厌下雨，因此对天气预报也特别在意，不过运气不好的是他总是遇到不准确的天气预报，因此每次不是被淋成落汤鸡就是差点被晒到中暑。1年前，雾崎医院由于护士叶中未实的疏忽导致的医疗事故造成了14人死亡，从那时起，医院的名声就开始逐渐下降，因此雾崎的日子也没那么好过。这次雾崎委托真宵灵媒是为了能够让外界知道医疗事故的真相，但是他却不知道这迎来的却只是自己的末日。“雾崎”这个姓的由来也是取自日语发音中的谐音，“雾崎”在日语中的读法“きりさき”也可以写作“切り裂き”，意为“切碎”。

真凶一：叶中未实(はなか　みみ)

PROFILE： 叶中のどか的姐姐，雾崎医院的女护士，1年前由于自己疏忽造成了医疗事故，此后精神状态一直欠佳，雾崎哲郎由于这一事件一直对其施压，更导致了其彻底崩溃。医疗事故后不久，未实和妹妹长闲在一次驾车过程中，由于精神恍惚发生了车祸，长闲失去了生命，而受了重伤的未实则通过整形扮演起了妹妹的角色，为的就是要向雾崎哲郎复仇！叶中未实的日语读法为“はなか　みみ”，可以写成“鼻子か 耳”，意为“是鼻子还是耳朵”——

真凶二：绫里纪美子(あやさと　きみこ)

PROFILE： 绫里真宵的母亲绫里舞子的亲生姐姐，喜欢喝茶，对于绫里家族的后代绫里真宵和绫里春美都相当尊敬，如果听到有人直呼真宵名字的时候就会顿时颜色大变。不过这一切只是她的表面的假象而已，背地里她却处心积虑于绫里家族宗家之位之争。由于自己在灵力上输给了妹妹舞子所以丢掉了宗家继承人的位置，从此她就对舞子怀恨在心，一心想着报复，春美的诞生就是其报复计划的开始，而这次的灵媒杀人事件她也是策划者之一，其目的当然就是为了把罪名嫁祸给真宵，为春美继承宗家之位创造条件。



叶中长闲(はなか　のどか)

PROFILE： 叶中未实的妹妹，在1年前的交通事故中已丧生，游戏中所看到的研究超心理学的大学生叶中长闲其实已经是由叶中未实所假扮的了。叶中长闲的日文假名写法“はなか　のどか”可以写作“鼻か　喉か”，意为“是鼻子还是喉咙”，与叶中未实的名字由来是相对应的。

绫里春美(あやさと　はるみ)

PROFILE： 真宵的堂妹，绫里纪美子的女儿。本案登场时与成步堂才刚刚认识，因此稍微有点羞涩，不过混熟了以后在成步堂面前就开始像个小大人一样了(详见《逆转3》第2话中的打耳光事件——)。年幼的春美本该是无忧无虑的年龄，但由于纪美子的野心她却沦为宗家之争的棋子，被纪美子借亲情所利用。春美名字的由来与真宵一样，也是从左右对称的汉字中抽取合适的汉字所组成。

堀田院长(ほった　いんちょう)

PROFILE： 堀田诊所的院长。长相比较猥琐(　　)，对于漂亮的女性患者总有过目不忘的特异功能，这一功能也为本次办案立下了不小的功劳。“堀田”这个姓比较有意思，因为堀田クリニック(堀田诊所)的日文缩写为“ほったクリ”，这正好与“ぼったくり”(有ぃS的意思)谐音。

银河战士狂想曲

文 魔都の支配者 编 LIKY

第7辑的《银河战士狂想曲》大家觉得如何？是不是还意犹未尽？那么这次我们继续"狂想"吧，让"银河战士FANS"疯狂起来。

银河战士狂想曲之

银河战士弹珠台

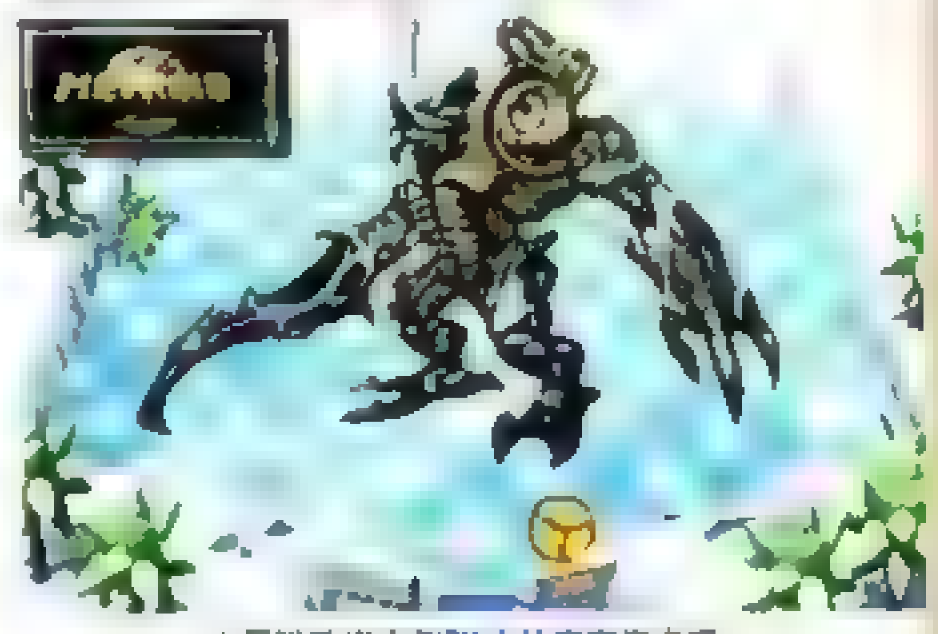
类型：TAB | 推定机种：GBA | 可行性：9

说起来，由著名游戏系列改编而成的弹珠台类游戏还真是不少，比如《卡比打砖块》、《索尼克弹珠台》、《口袋妖怪弹珠台》以及最近的《马里奥弹珠台》。相比之下，"《银河战士》系列"本身也非常有做成弹珠台游戏的"天赋"，因为萨姆斯的变形球能力完全就是弹珠台的绝佳药引。

游戏以超任版《超级银河战士》的剧情为基本制作，弹珠就是变形为球后的萨姆斯，台面则是太空站和ZEBES行星的各个区域，场景十分宏大，纵横交错有近百个之多的台面。玩家以弹珠作为武器，突破宇宙海盗设置的重重难关，在异星上探索冒险，目的是打败宇宙海盗的四大首领并最终决战"Mother Brain"。

游戏中萨姆斯变成的球只要进入台面上的隐秘地点就可以获得各种能力提升道具，比如炸弹能力可以让球在适当的时机放置炸弹，强化装甲可以进入高温地带的台面，重力装甲使球在水域台面中不受浮力影响行动自如。本作中的弹珠不仅是简单地用挡板击球来消灭敌人，当使用某些特殊道具后，萨姆斯就会暂时由球形变回人形，使用能量枪和导弹战斗，"横扫一切牛鬼蛇神"（笑），在打BOSS时这是非常有效的手段。游戏的另一个特点是球（即萨姆斯）也有HP的设定，在弹珠时有可能会受到台面上各种敌人的攻击，HP为0即GAME OVER。

最后，游戏存在完成度概念，同样可以收集能量柜、导弹柜和炸弹柜等道具，如果以100%的收集率完美通关，保存进度后就可以使用融合服版的萨姆斯再度开始游戏。



▲用弹珠来击倒强大的宇宙海盗吧。

银河战士狂想曲之

[illegible]

类型：SLG | 推定机种：NGC | 可行性：6

这是一个美少女育成型的游戏，类似《美少女梦工厂》和《缕波丽育成计划》。在本游戏中玩家要扮演一位鸟人族（CHOZO）的长老，抚育刚刚丧失双亲的幼年萨姆斯，教授她诸多知识，让她最终成长为宇宙最强的战士。由于本作是在NGC上开发，1.5G的大容量DVD使得语音加入成为可能，游戏中的

▲送萨姆斯去学校读书。

大量人语效果将大大增加玩家的投入度，特别要提醒的是，少女萨姆斯的声优是森下千里小姐。

少女萨姆斯有诸多成长参数，例如心情、体力、智力、疲劳度、正义感等等，作为老师的你要合理安排每天每周的训练计划，做到有张有弛：即要学习科学文化知识提高智力，也要加强体育锻炼增强体质，同时还不要给萨姆斯太大的压力，避免她劳累过度。在训练之余，你也要多多关心她的日常生活，多与她交流（毕竟是个小女孩，还无父无母），给她买些衣物、装饰品、娃娃什么的，有时间还可以带她去海滨、游乐场、卡拉OK去玩玩放松一下心情。在外出游玩时，有可能会发生若干特殊事件，比如遭遇不良学生，发现神秘遗迹等等，这时候玩家需要指导萨姆斯做出正确或者错误的选择，会影响她将来的发展方向。

作为养成型游戏，培养的方向当然有很多种了，对于大多数玩家来说肯定是把萨姆斯训练成了最强的银河战士。不过也可以让萨姆斯向其他方向发展，不用背负沉重的负担去做拯救宇宙的英雄，也许当个研究学者，银河歌星，或者嫁个宇宙富豪也是不错的选择（汗，被无数萨姆斯"饭丝"追杀中……）。

▲回到家里要放松一下。

银河战士狂想曲之 Metroid 泡泡方块

类型：PUZ | 推定机种：GBA | 可行性：8

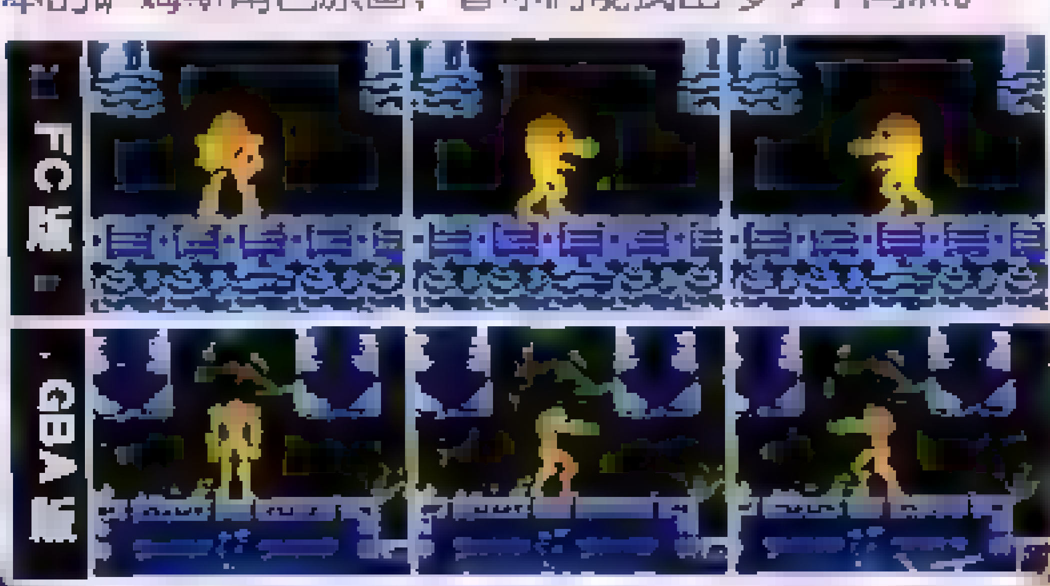
经过了这么多次宇宙间的生死搏斗，我们也该轻松一下了，搓麻将不太好，那我们就来玩玩方块吧。本游戏属益智类型，十分类似下落方块的经典《泡泡方块》，游戏方式也基本相同，下落同色或者同类型的方块即可抵消，只不过落下来的不再是那种史莱姆似的泡泡了，而是外星生物Metroid。连锁的概念在游戏里相当重要，如果成功连锁就会给对方造成阻碍，让对方的框里出现十分难消的Super Metroid。两人对战时会显示出双方使用的角色，当造出大量连锁时角色就会使出豪华的杀招，非常养眼。

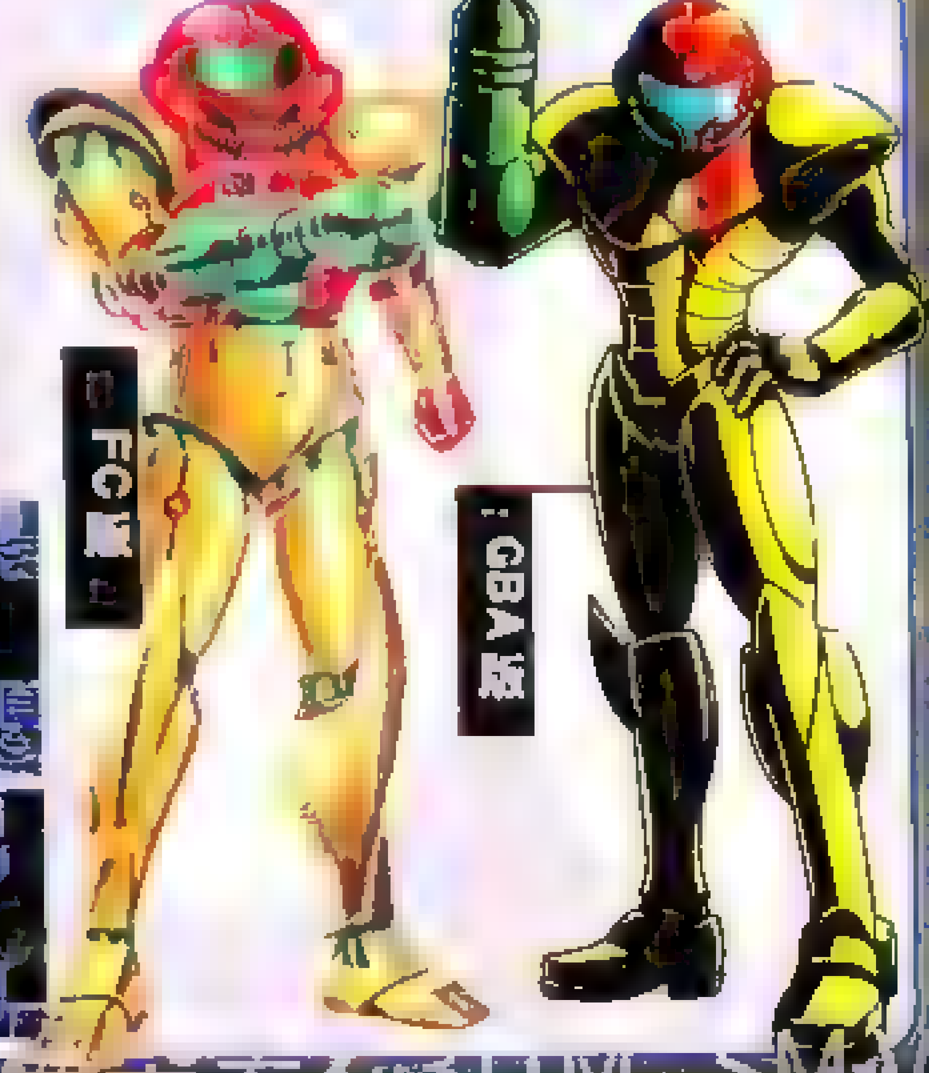
游戏也拥有故事模式，Q版的萨姆斯要与宇宙海盗来一场智力大对决，而她的对手也都是Q版化了的宇宙海盗，尤其是宿敌Ridley，一改往常的凶恶面孔，大大的水汪汪的眼睛十分可爱。

▲萨姆斯利用连锁发动超杀的瞬间

大家来找碴

下面我们来考验考验大家的眼力，大家知道，GBA版《银河战士 零点任务》是FC版初代《银河战士》的强化重制版，那么，作为主角的萨姆斯的造型从FC版到GBA版，发生了哪些改变呢？大家不妨来比较比较吧，右面这两张就分别是两个版本的萨姆斯角色原画，看你们能找出多少不同点。





文 铭风

冬天了，好冷啊。《口袋棒球7》的乐趣还是多多，不知道上期的"大正篇的全同伴获得方法"对大家有没有帮助呢。好了，说回正题，本次的专页就详细为大家介绍"甲子园英雄篇"。本次的第一育成篇依旧有趣，以英雄为主题。虽然强力的英雄能够替主角取得胜利，但是在之后的练习中大家渐渐明白到自己的实力也是十分重要的。凭自己的实力还是依靠能力强劲的英雄一直使主角很难抉择，不过最后还是决定要凭自己真正的实力来作战！最终和英雄们的对决了胜利后的喜悦感无法言语。好了，具体就大家去体验吧。

甲子园英雄篇 全女友攻略

上期由于个人关系没有向大家介绍第一育成模式，这次为大家补上。本作的育成方法和之前几作类似，只要在比赛中胜利就OK了。所以育成的事项就不多说了，这次就一次送出所有女友的攻略方法。（我想如果连载的话就太不厚道了吧）。值得注意的是本次的攻略方法都十分简单，但还是希望大家要认准目标，看中一个进行攻略。三心二意的话想得到超特殊能力可就是不可能的了。

生游 小春

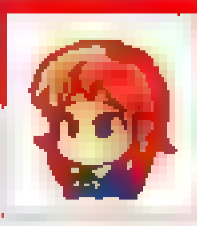
1.会随机发生和她在超市相遇的事件。

2.之后前往教室，能够得到她的电话号码。

3.不断约会，在好感度很高的情况下会发生告白的事件，选择："告白する"，"今すぐ"。使她成为女友。

4.期间要不断前往商店街的超市（スーパー，和小春发生事件了才能前往），发生和他父亲的事件。

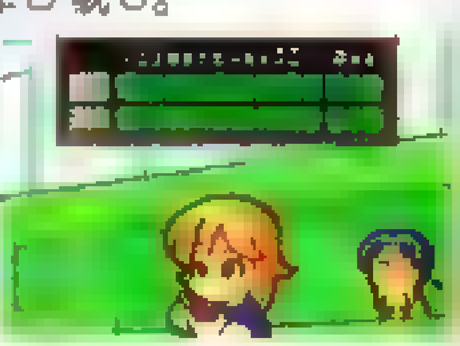
雾岛 玲奈



1.作为棒球部的经理人，在固定事件中可得到她的电话。

2.初次打电话时，选择B或C。

3.会发生雾岛讨厌被称为小雾的事件，之后在好感一定时打电话叫她出来便会成为女友。



4.在雾岛发现英雄们的真实身份后会被洗脑。

5.在和英雄们的比赛中胜利，之后打电话给雾岛便可得到超级能力。

1 第2年2月2周去学校可见到春香。然后在4月3周会遇见她，再前去学校便可得到她的电话号码。(第一次错过的话东学长可能会向你介绍春香)

2 7月的第一场比赛前春香会来电话和主角约定去看比赛。比赛后她会说东学长好酷哦。

3.8月2周练习时会看到春香和东学长对话的事件，然后打电话可约会了。

4.10月1周和春香约会会出现选项，选"一绪に回る"→"春香"，可使她成为女友。(当然好感度也要高)

5 在第3年的诞生日遇见春香将要被车撞的剧情，选"春香を助ける"。得到超特殊能力。

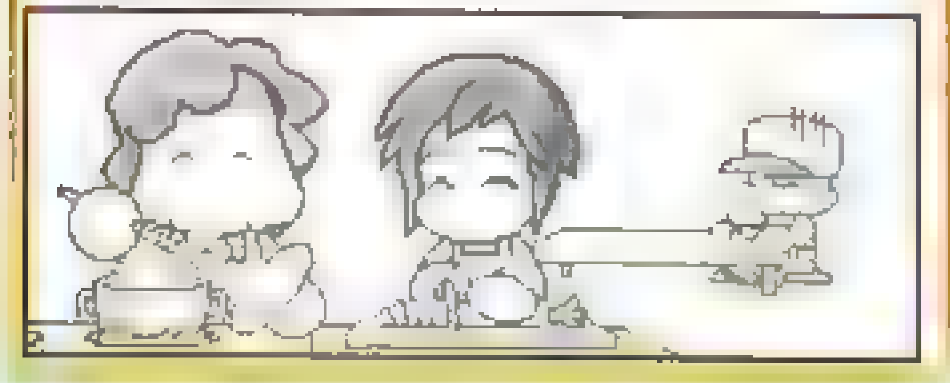
1 进入住宅区（じゅうたくがい）。会看到她和汤田在一起。再前往商店街的"カステラ屋"三次后再去住宅区，发现中田为丢失学生手册而着急，选"探す"，"见てない"，得到电话号码。

2 打第2次电话约定在公园，中田在公园等待时巧遇主角的母亲，帮她提东西去了主角家。

3 打电话多次，真弓打算来主角家玩，选A答应。母亲发现是上次的女生后非常高兴。再联络时母亲将电话抢过去和真弓聊了起来，并叫她来家里学作菜。

4 第3年的生日，真弓为了送你礼物而耽误了时间，在抢近道赶往学校时被汽车……打电话多次后没反应后主角想起了汤田曾送她回家。原来她是汤田的义妹，在车祸中丧失了记忆……

6.在甲子园取得优胜后才真弓才会恢复记忆，一切皆大欢喜。



1.在开始游戏时利用P点数买下"彼女"。接着在游戏中会和她相遇，第一次相会时，看到她为了救猫而被车撞，但在诊断后又不见了，选A去寻找。

2.发生随机事件和她相遇得到电话号码。打电话找她，联系后相约在学校将丢失的书还给她。

3.约会时会探究她真实身份，在好感度很高时选择"聞いてみ"会出现选项，选A可使对方成为女友。好感高的话在第3年的诞生日会得到"野球超人传の前半部分"。

4.在和英雄们的对决赛时会得知芹泽被袭击，当然选择"助ける"。主角得到"野球超人传の后半部分"和机械。由于机械的关系英雄会连续投出四坏球，主角将在满垒这个优势下开始比赛，胜利后得到多个特殊能力和超级能力。

石川梨子

1.探索时前往港口（うめたてち），在第1、2次和她相遇时都选B不帮忙，被她用空瓶砸……

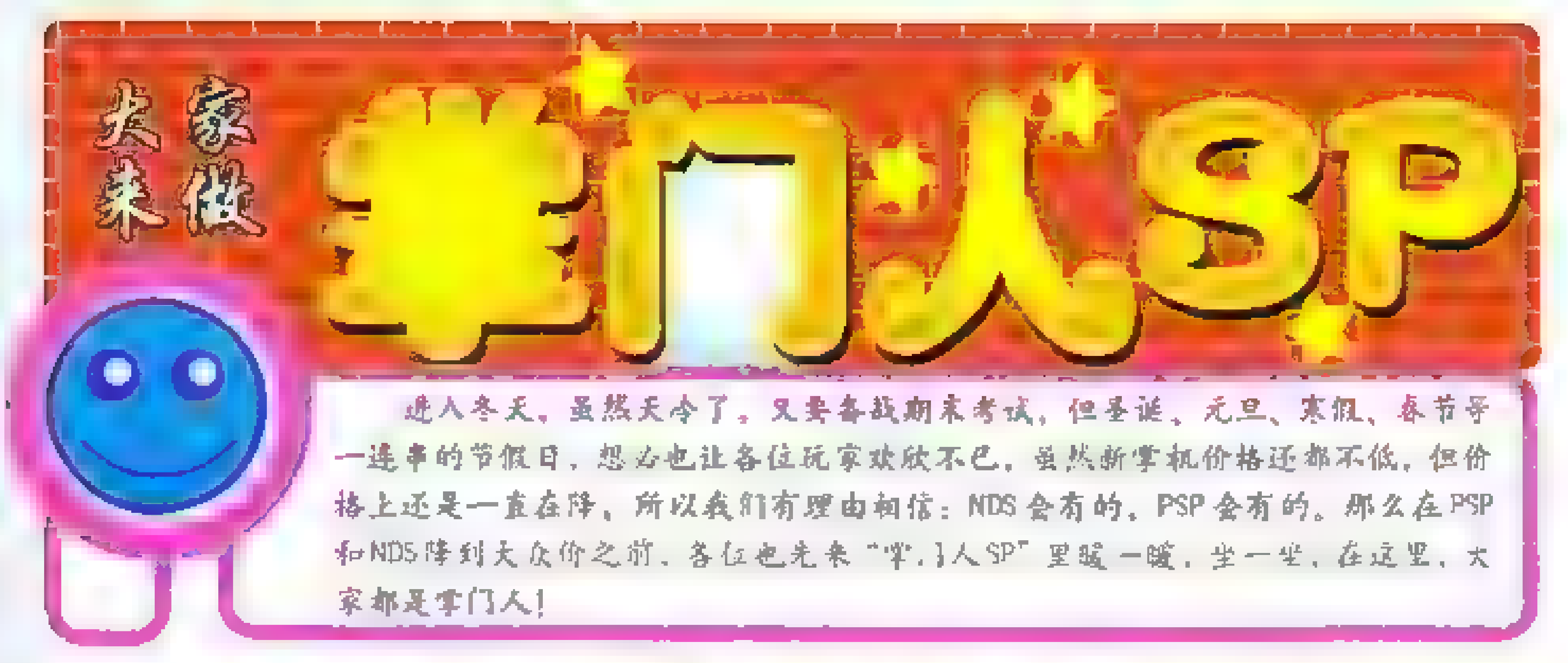
2.去港口多次后又相遇了，选A，在茶馆再选A，再前往港口便可得到电话号码。

3.不断约会增加好感，某次约会结束后她会询问你所喜欢的类型，等时间转完后选"リュ"。

4.继续约会，梨子会在河边向你吐露心声（一定要选A)。之后再打电话，她会在你练习时约你去展望台。选B，B急忙赶往，事件之后对方终于成为女友了。

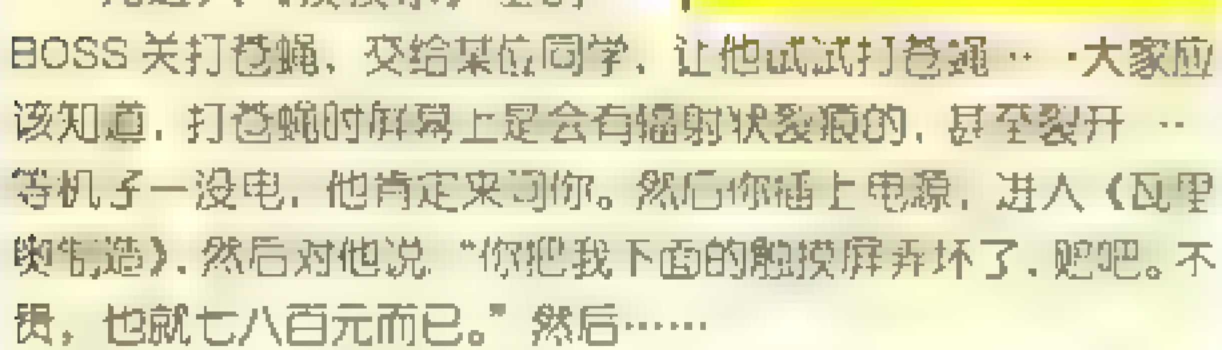
4.再约会会不断发生事件，发生跟踪剧情时要选B，来到港口看到她进入了坏人基地。

5 好感度一定时会发生梨子说要去追求梦想的随机事件。选B"むかつくんだよ"两人决定共同朝梦想迈进。然后在第三年生日时会得到超特殊能力。



进入冬天，虽然天冷了，又要备战期末考试，但圣诞、元旦、寒假、春节等一连串的节假日，想必也让各位玩家欢欣不已。虽然新掌机价格还都不低，但价格上还是一直在降，所以我们有理由相信：NDS会有的，PSP会有的。那么在PSP和NDS降到大众价之前，各位也先来"掌门人SP"里暖一暖，坐一坐，在这里，大家都是掌门人！

NDS 恶搞方法



首先，你要有台NDS，一盘《摸摸乐》，一盘一代《瓦里奥制造》，机子剩余电量大概是3~7分钟的样子，把GBA游戏屏幕设定在上屏。

先进入《摸摸乐》里的BOSS关打苍蝇，交给某位同学，让他试试打苍蝇……大家应该知道，打苍蝇时屏幕上是会有辐射状裂痕的，甚至裂开……等机子一没电，他肯定来问你。然后你插上电源，进入《瓦里奥制造》，然后对他说"你把我下面的触摸屏弄坏了，赔吧。不贵，也就七八百元而已。"然后……

（此乃搞笑之用，切勿模仿之，否则后果自负。）

zlm

《掌机王SP》惊魂记

有一周，我又把心爱的《掌机王SP》带到学校，而那周的星期三不知怎么的，突然来了一个"全校书刊大检查"，所有与学习无关的书都给班主任"保管"，当时教室、书桌、垃圾堆、宿舍、马桶、草地都查过，就差没勒令脱衣服搜身了。结果我的《掌机王SP》也被老师"保管了"。心疼一天后，老师把我传唤到办公室去……这不奇怪，令我吃惊的是，她竟然说："这本书可不可以卖给我，我儿子这期没买着……"我当时被气得差点吐血，老师还接着说："记着把光盘也拿来……"

广西 奇峰

第6、7辑《掌机王SP》封面的MM很有杀伤力哦，一位不太懂游戏的大哥竟买了《掌机王SP》，问其原因，竟说："封面可爱，还想买第8辑。"

浙江 吴奇凯

NDS趣事三则

其一：在一个月黑风高的晚上，我拿着NDS在学校的林间小道上一边走着，一边玩《马力奥64DS》。突然间，两个细小的声音在身后响起："喂，你说前面那个人拿的是什么？""当然是文曲星啦，不过这个文曲星还真是高级啊，有夜光，还有触摸笔……""那不就是PDA？"我当即失手让耀西掉下深渊……

其二：某天中午，偶与铁哥们（DS是他买的……）到外换卡归来，在路上，正玩得兴起，不幸遇到四个抢钱的——"喂，小子，借点钱使使。"另一个看了看我们手中的NDS，然后拉着同伙走了。我隐隐约约听到他们的对话："拉倒吧，这些玩文曲星的小子肯定没钱……"

其三：某日语文课，机子丢在教室前充电。老师拿起来，打开看了看，又关上，拔出电源问："这是谁的文曲星？下课来办公室找我。"下课后我到了办公室，老师把机子爽快地还给了我，说："以后不要偷学校的电了啊。这次就还给你了……"

zjm

马修，好久没有给你们写信了，我在《掌机王SP》第7辑交流空间中看到了我的名字，我终于意识到你们是不会忽略每一个玩家的，还希望以后能在杂志上把我剩余的情况发表出来。

爱你们的洪恩恩

当然不会忽略每个玩家啦，但由于页数有限，每辑放的玩友资料有限，而玩家的热情又高涨，因此出现了排队的现象 如果各位玩家发觉自己的资料已经投了几个月还没上，最好用Email再发一次，就有可能当辑刊登了。

万岁！我终于触摸到属于我的NDS了！老爸前些天到上海，我让他顺便到游戏店去转转（是我从游戏机实用技术上发现的地盘），没想到真的就买来了，爽了两天，还是收起来了，因为快要考试了。呵呵，只有在放假的时候再见了！

ypx

恭喜哦，不知有多少玩友将会在这个寒假、这个新年与自己心仪的主机相约哦。

你们好！我是一名军校学员，支持你们好长时间了，基本上每辑书都买。由于军队纪律的约束，使我不能体会到PS2等主机的魅力。所以，我想买个掌机，可又因为一些客观因素加上我们兵种的特殊性，行动也受到了严格的限制。我也想过邮购，却不放心那些奸商。因此，想求小编们，在你们那里购买一台货真价实的任天堂GBA SP（因为我特别钟爱任天堂），望小编们考虑我的请求。

长春 肖宁

先向肖玩友敬军礼，其实，想要购买真正的任天堂GBA SP，只要按照本辑封三的广告邮购即可，作为任天堂中国代理神游公司授权的邮购商，所售的都是中国大陆行货版的小神游SP哦。

我是一个嗜玩如命的菜鸟，也是《掌机王》和《游戏机》的忠实读者，《掌机王》陪我度过了GB、GBA时代，现在又迎来了PSP和NDS时代，它带给了我无限的快乐和前线资讯，同时也给了我极大的烦恼，因为太贵了（笑），现在，正在为PSP攒钱中……

天津 张航宇

祝张玩友也祝所有读者早日抱得心仪的爱姬（机）归，最近一段事件的来信内容，最多的就是关于PSP和NDS了。马修也和大家一样，天天翘首盼着降价呢。

这几天我的心情真是郁闷啊！本来这个元旦可以高高兴兴地度过，可没想到元旦前那天同学刚把自己的SP和烧录卡还给我，我在回家的路上一不小心把东西落在车筐里给弄丢了，虽然这两样东西也并不是太贵，可想一想机器和烧录卡加在一起也1000多块钱了，这下可好，什么都没有了，呜呜……看来只好从头再来了。建议以后大家在打机时，一定要多长个记性，千万不要因为一时玩的高兴，而出现丢三落四的现象，尤其在过节日的时候，更应该注意。不然到时哭也来不及啊！

王硯

唉，只能送王硯玩友一句诗："天生你材必有用，千金散尽还复来。"现在生活越来越便携化了，大家也多注意自己的小东西哦。

小马哥，小弟未就准备买NDS，但有些问题想问一下，就是NDS能不能在国外邮购？怎样邮购？还有NDS是否支持GBA用的记忆棒和烧录卡？

张伟

从国外邮购NDS，只能通过在国外亲戚或朋友，让他们寄过来才可以。国外购物网站的这些东西并不针对中国大陆。另外，记忆棒没法用在NDS上，因为NDS没有GBA和SP的通信线端口；烧录卡可以正常用，这个玩家们倒可以放心——注意，使用CF的SC卡因为插口问题插不进NDS的GBA插槽中。

PSP顺利地发售了，听说它支持MPEG和JPEG格式？那真是太爽了，我要买个1G的MS棒，再配上两块电板，这样我就可以看正常压缩的800M左右的MPEG-4大片了(做梦中，呵呵)。但是问题却随之而来 ①非16：9格式的影片在PSP上播放是不是被拉伸的？②同理，JPEG格式的图片在16：9的屏幕上会不会也被拉伸？虽然可以用非满频的方法解决，但是却牺牲了质量？

Dinny

当然不会被强制拉伸啦，该多大比例还是多大比例。

《掌机王SP》的众兄弟姐妹及可爱的小编大人们，问几个问题

1 本人想买SC转接卡，SC卡+CF卡要多少RMB啊？用法简单不？

2 贵刊哪辑有介绍SC卡的？

3 NDS神游会代理吗？

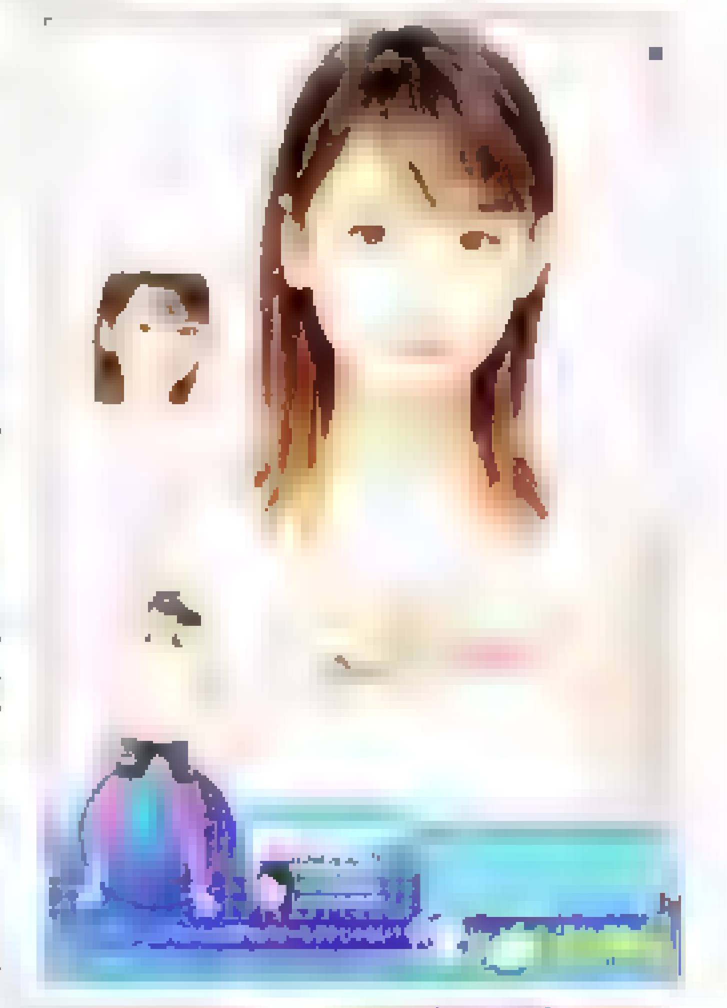
1.SC卡不过200多元，CF卡也很便宜，128M(相当于GBA卡带的1G)也就100多元，512M也就400元左右。不过需要注意的是，各地的价格会有少许的不同。

2《掌机王SP》第4辑的"硬件发烧馆"有详细介绍。

3 当然会代理啦，请多关注我们以后的报道。

我是无经济来源的学生，对新时代的掌机PSP和NDS望而生畏。普通家的孩子好不容易攒钱买个GBA和SP，就冒出了NDS和PSP。确实，NDS和PSP还没上市就已偷走许多人的心，FANS对它们的谈论更是滔滔不决，精彩绝伦，但广大没经济收入的穷学生就惨了，指望家长花一千几千元给买个玩游戏的简直不可能，不用说游戏机，就是平时买个一千以上的东西也得经过周密的考虑和激烈的思想斗争……

广西 唐佳



在小编们每天所见所闻那一浪高过一浪的有关两大新时代掌机谁优谁劣的辩论声中，小编也仍然保持着清醒，毕竟大家都是从学生时代过来的。且不说PSP现在4000左右的价格，就是NDS的1400元上下价格也是一般城市的一般从业者近两个月的总收入了。因此，GBA（SP）和NDS、PSP在一段时间内还将共存，而《掌机王SP》，不仅会将PSP、NDS的游戏资讯第一时间带给你，也会一如既往地为您介绍GBA游戏的最新资讯——如果您尚是GB、GBC玩家，那除了耳熟能详的《口袋妖怪》、《DQM》等大作，每辑的怀旧长廊也许会给你不小的惊喜哦。

《掌机王SP》征稿启事

《掌机王SP》以下栏目面向广大读者征稿：攻略透解、研究中心、专题企划、口袋剧场、硬件发烧馆、软件大观园、画廊剧本、画廊画稿、掌机王自由谈、专区地带各个专页、封面、热血最强。千里之行，始于足下，小编和各位优秀的撰稿人都是从这第一次开始。欢迎大家拿出您的智慧、水平和勇气，踊跃投稿。

投稿须知

攻略最好为当月游戏，研究题目为当月、前月游戏或不朽经典游戏的研究、硬件发烧馆、软件大观园都以新的硬件软件或新奇的硬件软件为主。另投稿前最好用Email和小编取得联系，而大篇幅的稿件，也尽量以Email形式发送，一来保证时效，二来也算体谅了一下忙碌的小编们。

投稿请寄至地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020　　或发Email至pgking@263.net

《掌机王》招聘信息

《掌机王》编辑部需招聘编辑 名，符合以下条件，即可报名应聘。

1 热爱游戏，但志向不在于做出什么样的游戏，而在于分享和传播游戏的乐趣。喜欢帮助别人通关和发掘游戏的乐趣。

2 游戏水平高，通关快，善于挖掘隐藏要素。游戏经验丰富，有专精的游戏系列和游戏种类。

3 平时留意游戏的方方面面，各游戏特色、游戏公司情况、名制作人 有丰富的游戏业相关知识积累。

4.日语和英语水平应达到看懂并准确翻译剧情的程度。

5.要有优秀的文笔，并能写出受欢迎文章。

6.广博的见闻和学识（包括游戏及其他学科及生活体悟）来保证文章的深度。

7 严谨的态度，制作正确实用的攻略和新闻消息等，校对认真。

8 头脑灵活、勇于创新，总是能让读者看到各种新的专题和新的改变。

9.人品佳，性格好，易与人合作，为人正直。

10 身体健康，能熬夜奋战，意志坚定，不达目的不罢休。

应聘书内容包括：

1 写有您擅长的游戏、外语语种及水平的简历。

2.能力考核文章，包括：一篇生动传神的游戏推介文章，专题企划方案，一篇对杂志优劣的分析文章，并提出改进方案。

应聘书请寄至：邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020

或发 Email 到 pgking@263.net

《掌机王》邮购信息

目前杂志社有以下几期《掌机王》可供邮购：

《掌机王 SP》第2辑、《掌机王 SP》第4辑、《掌机王 SP》第5辑，邮购价12元。

邮购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家务写清自己所要购买的期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题后也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，请打电话至0931-4867606。

欢迎大家多提意见和建议

读者写给《掌机王》、《掌机王 SP》的来信中，鼓励和赞美之语让小编欣慰与奋进，而批评、指责之辞更让小编们警悟鞭策。《掌机王》和《掌机王 SP》的成长离不开读者们的支持，您的批评和建议，会让小编及时纠正不足、更加完善，会让《掌机王》、《掌机王 SP》与大家更贴心，成为真正属于各位掌机玩家的读物。

各位掌门人，不要吝惜您的意见和建议，来信请寄至：兰部购地址是兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。

或发 Email 到 pgking@263.net

移动手机可以发短信 DC+意见与建议到 33557770，联通手机发送到 93557770

问题地带

《掌机王SP》的邮箱是：pgking@263.net，大家将掌机攻关方面的问题发送至此时记得在标题上注明问题地带字样哦。我们会选出比较集中的的问题在这里回答。大家对之前做过的攻略有不明白的也可以提问哦。

我的问题是关于《火焰之纹章》的。在《烈火之剑》的海篇第19章异传中，剧情讲妮妮安到某个破庙里看画而回忆起了往事，是一男子救了俩孩子在那儿，然后去找其妻子。那对姐弟，我以为是妮妮安和尼尔斯。而过版后却是奈鲁卡鲁出现头来了一阵，说什么好象有重要的东西忘在那儿了云云。于是我就迷茫了，这是咋回事儿呢？总不可能身为人类的奈鲁卡鲁与妮妮安和尼尔斯姐弟是父女父子关系吧？还望小编能解答一下。（不好意思，虽说是老游戏了，可俺当时看不懂日文）

一名困惑的读者

虽然你看不懂日文，但是你理解对了。奈鲁卡鲁与妮妮安姐弟的确是父子关系。

各位编辑好，我最近在玩GBA版的《王国之心 记忆之链》。已经结束了索拉篇，现在正在攻打利库篇 这里有一个疑问，利库经常会突然变身，能力变得很强。我想让他在BOSS战中进行变身但是我不知道他变身的实际条件，请回答我一下吧？

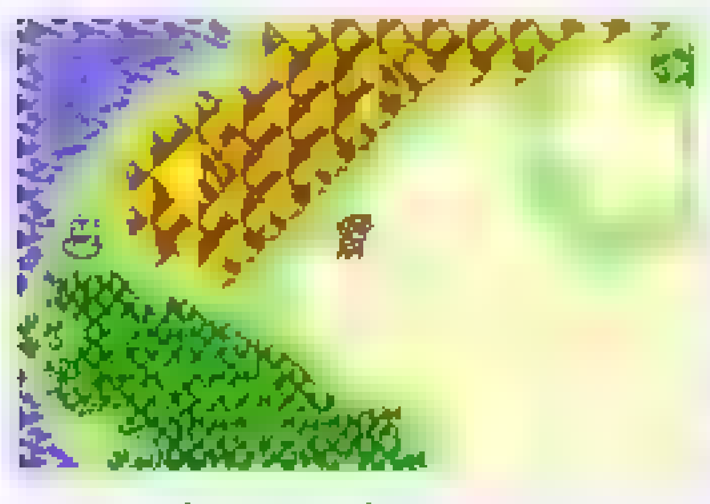
天津 依梵

虽然在《掌机王SP》中没有刊登这个游戏的攻略，但是在《口袋光环》中却为大家讲解过，我这里再详细讲解一下吧。参看图片，累积在上的变身值达到30，然后发动卡片就可进行变身，剧情上利库要干掉第一个BOSS后才会出现这个数值。这个数值在受伤或CARD BREAK时（当你出示的卡片比敌人大或在敌人之后出示0卡）会增加。。如果是和BOSS对战的话，建议在BOSS用卡片组合进行攻击时使用0卡，这样可以快速的累积变身值。

请问在《指环王 第三纪》中，队友死了怎样才可以再使用。

温州 CBF

在开始新游戏时系统会让你选择是否启用索隆模式（サウロンモード），如果你启用了索隆模式的话，死亡的人物便无法复活了，类似于《火纹》。如果你没有启用索隆模式的话被打倒的队友不会死亡，只是在下一场战斗中头像变为红色而无法使用，再经过一场战斗便能再次供你使用了。



请教，我《最终幻想Ⅰ》进行到寻找妖精的剧情，攻略上说妖精被沙漠商队带走了，要我去寻找，但我在沙漠中看不到什么商队……卡了好久了，各位一定要救救我啊。

温州 CBF

在《掌机王SP》第3辑的攻略中有讲解。如图，此画面右上的沙漠就是沙漠商队的所在地，和其他的场景不同，这个地点完全没有标识，我估计你在飞行的时候看只是普通沙漠就没下来了吧。现在快去试吧。

小编你好，我写了好多信，可是都没回。请问《洛克人ZERO3》中四天王的陪将在哪？还有地龙纹怎么发啊？

内蒙古 高翔

在最终关四周全是刺的场景左上有一门，进入电子空间再来这里时会发现多出一个传送装置，进入后被传送便能见到影忍了。关于地龙纹在之前的影像中出现过，具体的发动方法是冲刺中按下＋剑。不过要使用相应的精灵或者在究极模式里。

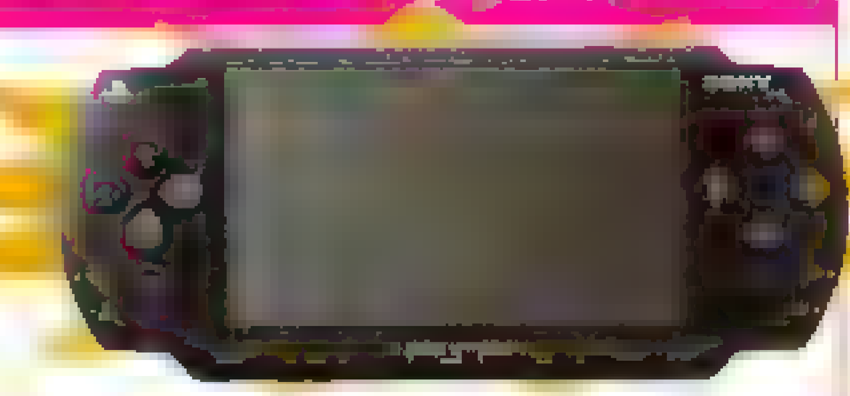
大奖PSP名花有主！

《掌机王SP》第7辑大奖揭晓 63名中奖者名单公布！

一等奖1名：SONY PSP掌机

上海周浦高级中学

钟晴



二等奖2名：任天堂双屏掌机NDS

北京市海淀区	张翼
广东省茂名市	李劲锋

三等奖10名：大陆行货版小神游SP

四川省成都市新都区	马浩	云南省昆明市官渡区	张翔
陕西省西安市	郑朝晖	重庆市	赵翔宇
天津市天津中学	刘嘉杰	上海市	盛啸
上海市宝山区	邹峰	北京市东城区	张轶宸
北京市朝阳区	谭浩	上海市闵行区	宋祺

四等奖50名：SMS2月光宝盒4M记忆棒

济宁市	孙宗峰	天津市	张从森	[illegible]	王玲		
天津市	王超	英德市	林纬龙	韶关市	邱昊文		
贵阳市	陈宵	张家港	倪冠行	天津市	王永强		
本溪市	曲晓南	佛山市	苏满媛	宁波市	杨中辉		
太原市	闫玲	榆林市	唐仕	太原市	张昊天		
邵阳市	何锡	哈尔滨市	冷有龙	四平市	杨迪	上海市	陈施瑞
江阴市	钱盈	沈阳市	王笑男	北京市	谢亦阔	乌鲁木齐市	王飞
抚顺市	马天骄	龙岩市	张锦健	福州市	张翔	上海市	浦浩程
无锡市	周奕	开封市	周帆	宁波市	孔雨涵	温岭市	陈健
海宁市	许宇聪	昆山市	谢逸清	北京市	许轩	合肥市	徐辉
遵义市	蒋占峰	潮州市	邹继	呼和浩特市	刘一鸣	天津市	孙宁
南宁市	许武龙	南宁市	苏吉鹏	上海市	凌萍	昆明市	蒋旭
武汉市	杜 峰	大连市	费禹铎	乌鲁木齐市	马鹏飞	乐清市	黄满
台州市	戴昕	常熟市	王继升	洛阳市	刘栋楠		

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名、所在省、市、区，读者如有不明和疑问，请打电话至0931－4867606或发Email至pgking@263.net查询。

NDS·PSP幸运大抽奖

交流空间

先祝考试结束的玩友寒假快乐，祝正在准备考试的玩友在期末考试中考个好成绩出来。接着，欢迎大家再次来到"交流空间"这个热热闹闹的大家庭，来认识更多的朋友。不过也向发表个人信息的玩友提个小要求"注意字迹工整哦"

姓名：杨珊　　昵称：猫猫
性别：不是男的　　年龄：18
拥有主机：GBA SP（银）
最喜欢的游戏《火焰之纹章》《塞尔达传说》《马里奥》
Email：yanshan108@yeah.net
地址：广西省玉林市玉林一中理科（三）班
邮编：537000　　QQ：537000
想说的话：爱生活、爱游戏，更爱小编。^-^

姓名：云在天　　性别：GameBoy
性别：男　　生日：和寒羽良同一天
拥有掌机：GB、GBA（NDS 期待 ing……）
喜欢的 Game：所有 GBA 游戏和 NDS 游戏。
QQ：发送"《掌机王》"至 40955777
想说的话：琢石方得玉，排沙始得金。祝《掌机王》越办越好，祝大家将 Game 进行到底！

姓名：酷漫 Tony　　性别：男
年龄：14　　QQ：258328061
拥有掌机：GB、GBC、GBA
想说的话：各位朋友，有什么事先在 QQ 上留言。

姓名：陆飞　　昵称：威廉兔子
性别：男　　年龄：17
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、"《洛克人 ZERO》系列"、《格斗之王 EX2》、《银河传说 露娜》
地址：河南省郑州市郑东新区四十七中高二（8）班
邮编：450000
想说的话：谁知道《恶魔城 白夜协奏曲》的提示卡片都有什么用？快来告诉我。

姓名：韩茗轩　　性别：男
年龄：16　　QQ：327488161
拥有掌机：GBA（透明）
地址：河南省开封市开封高中 073 班
邮编：475000
想说的话：风吹起，落叶纷飞；月影空，寒照心碎；雨飘零，望穿秋水……

姓名：饶方正　　网名：流火
性别：男　　年龄：14
拥有主机：GBA SP（蓝）、GBA（红）
最喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《逆转裁判》
想说的话：希望各位掌机爱好者可以给我来信，交流 GBA 游戏的经验。

姓名：赵杰　　性别：男
年龄：21　　QQ：228376130
喜欢的游戏："《火焰之纹章》系列"、"《机战》系列"、"《口袋妖怪》系列"、《黄金太阳》、《牧场物语》
地址：江苏省苏州市定慧寺巷 36 号 4 幢 203 室
邮编：215000
想说的话：喜欢游戏的朋友来信交流。

姓名：宣雷平　　昵称：姚明，砖头
性别：男　　年龄：18
喜欢的游戏："《黄金太阳》系列"、"《恶魔城》系列"、"《火焰之纹章》系列"、《FFTA》、《FF Ⅰ・Ⅱ》
通信地址：新疆乌鲁木齐市仓房沟村 7 对 12 号
邮编：830001
想说的话：希望能与活动在游戏动漫三界的朋友交流，来信必复。

姓名：唐佳　　昵称：天诛
性别：boy　　年龄：14
拥有掌机：如果中奖的话……
喜欢的游戏：你喜欢的我都喜欢
地址：广西桂林市长海实验中学初二（12）班
邮编：541001　　QQ：308569477
想说的话：不管我们相隔多远，我们热爱游戏的心永远在一起！

姓名：寒杀色影　　英文名：calven
性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA SP（红）、NDS（幻想中）
喜欢的游戏："《瓦里奥制造》系列"、《合金弹头》、"《机战》系列"、"《逆转裁判》系列"
Email：calvan851020@sina.com.cn
QQ：249206966
地址：广西机电职业技术学院国际商务 0401 班
邮编：530007
想说的话：尽情游戏，享受生活！

姓名：李稚　　网名：六翼天使
性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBC（紫透）、GBA、SP（梦想中……）

最爱的游戏：《数码宝贝》、"《牧场物语》系列"、"《格斗之王》系列"等
联系地址：云南省昆明市西山区海口镇中滩村金晶商店
邮编：650114　　QQ：340284288
想说的话：希望天下游戏人能与我交朋友，让我们用掌机来完成我们的最终幻想吧！

姓名：伍晓波　　昵称：Willion Bob
性别：男　　年龄：16
拥有掌机：GB（绿）、GBC（黄）、GBA（透明蓝）
最爱的游戏：所有的《口袋妖怪》、《黄金太阳》
QQ：396905309、411921643
联系地址：湖北省武汉市十一中 高一（3）班
邮编：4300000
想说的话：我现在的梦想是拥有PSP和NDS，你呢？

姓名：Moon　　网名：凋零的狗尾巴草
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA、PSP（计划中）、NDS（希望抽到）
最喜欢的游戏《机战》、《洛克人Zero》、《洛克人EXE2》、《口袋妖怪》、"《恶魔城》系列"、《铸剑物语》、《牧场物语》
爱好：游戏、听歌、睡觉、看《掌机王》
地址：天津市南开区南大西南村38楼2门406
邮编：300071　　QQ：28820501
想说的话：我是个菜鸟，但很擅长ACT、SLG和RPG，希望能结交全天下的玩家！

姓名：梁奇峰　　性别：男
年龄　15　　QQ：66656622
爱好：电脑、游戏、PSP、PS2，更爱《掌机王SP》
我的地址：广西玉林市名山发电总厂生活区6栋703
邮编：537000
想说的话：希望＋期待您的回信！

姓名：倪晓东　　别名：无聊问天
性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA SP（黑）、GBC（紫透）、GBP（绿）、GB（白）
最爱的游戏：《口袋妖怪》、《游戏王》
Email：ksdsx@163.com　　QQ：167976532
联系地址：浙江省瑞安市罗阳高中高二（6）班
邮编：325200
想说的话：偶想交一些《口袋妖怪》、《游戏王》FANS，谢谢。

姓名：杜然　　昵称：冰冰
性别．男　　年龄．16
爱好　书法、电脑、玩游戏
Email：dub ngran@163.com
地址：江苏省徐州市奎园小区新月园4—4—301室
邮编：221000

姓名：贾文君　　性别：男
年龄：15　　QQ：358004061
拥有掌机：GB（烂掉）、GBC（卖掉）、GBA（借同学被没收掉）、SP（被偷）、NDS和PSP（存钱中）
喜欢的游戏类型：FTG、RPG、ACT、RTS
地址：四川省成都市金牛区31中初三（4）班
邮编：610031

姓名　万诚　　性别：男
年龄　14
拥有掌机：GBC（绿）、GBA SP（火影限定）
喜欢的游戏．"《火焰之纹章》系列"、"《口袋妖怪》系列"、"《机战》系列"、"《火影忍者》系列"
Email：weaiwc@21cn com
地址　贵州省贵阳市沙冲南路13号建材科研设计院。
邮编：550002
想说的话：有女朋友是浪漫的，与女朋友一起看《掌机王SP》就更浪漫了。

姓名　马一竞　　人称：胖胖
年龄　14　　拥有掌机：GBP、GBA
喜欢的游戏：《机战》、《七龙珠》、《口袋妖怪》等
联系方式　河北省秦皇岛市北戴河区第四中学初四（6）班
邮编：066100
想说的话：希望和所有的玩家交朋友。

姓名：郭思特　　昵称：小强
性别：男　　年龄：12
拥有掌机：GBA、SP（蓝色）
联系电话：（0432）4875681
联系地址：吉林省吉林市第一实验小学六年五班
邮编：132011
想说的话：我基本上什么游戏都喜欢（除了RPG），所以我需要许多秘技 所以我需要许多同志与我结成帮，互相帮助，共创"美好家园"！

姓名：屈洋　　性别：男
年龄：23　　职业：军人
最喜欢的游戏："《火焰之纹章》系列"、"《游戏王》系列"、"《机战》系列"、"《传说》系列"、"《恶魔城》系列"
联系电话：135—04163869
通信地址：辽宁省北宁市六五六三一部队北宁直属队协查组
邮编：121300
想说的话：我不仅是个游戏迷，同时还是个动漫迷，希望产生共鸣的玩友不吝赐教。（来信必复。）

更正

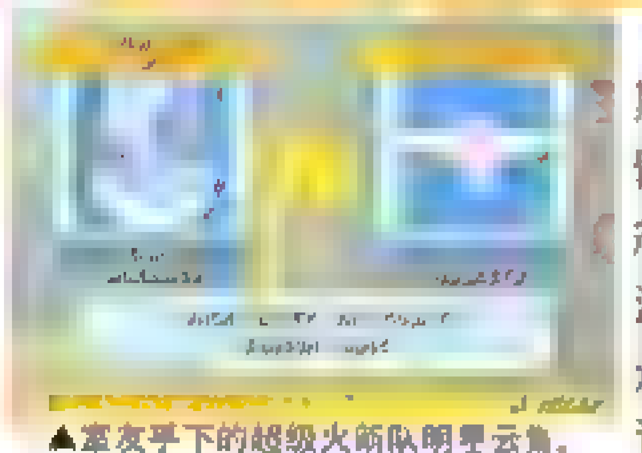
《掌机王SP》第8辑，张睿更正为张睿锴。

游戏是这么玩地
——室友打机趣谈之二

文 来自东北的修罗 编 LIKY

估计室友是饶不了我了，他的猥琐战绩都被本人抖搂出来了。不过，此人确实有创意，这是全寝室公认的“小天才”。为了更好地向大家展示他玩游戏的“才华”，修罗决心继续弘扬（是揭露吧？）他的事迹，不过有些太出格的咱就要雪藏了。（什么叫出格呢？比如说，把《口袋妖怪》里面所有抓到的妖怪都练到100级以上，26只100级的安依，听起来实在可怕）所以，即使下面的玩法不算无敌，也是俺们冒着生命危险从室友处收集到的绝密档案，千万不要错过！

[illegible]


▲室友手下的超级火箭队明星云集。

室友看休斯敦火箭老是输球，心中忿忿不已，拿起游戏猛玩。凑近一看，竟然让姚明在外线狂投三分，麦迪在内线疯狂扣篮，居然连胜N场排名联盟第一。室友得意之极，开始吹牛，说他要接替范甘迪当火箭主教练。仔细一看技术统计，原来有奥尼尔抢篮板，加内特助攻……

[illegible]

▲让班里女生极度痴醉的帅哥。

《火纹》在GBA上面持续出击（已经三部了，俗话说：再一再二不再三哪）。寝室众人纷纷苦练女性人物组成后宫突击队，只有室友例外，队伍里面是清一色的男人。于是被他人取笑有“同*恋”倾向，室友依然故我。某日，室友将掌机带到班级，众女生围观，对练成的一堆帅哥大感兴趣，于是其人成为当天的焦点人物。而后，室友的未婚老婆来寝室探班，室友双手奉上GBA，其女友看到这么一个“帅哥游戏”，爱不释手，于是两人感情大幅UP。（众人羡慕ING）

无敌存盘之《逆转裁判》

对于《逆转裁判》室友绝对是菜鸟级别的，可是他竟然没有看剧情攻略就通过了全关，众人惊讶至极，纷纷询问缘故。其人得意洋洋地当众表演——法官爷爷提问，成步堂存盘、回答、错误、读盘、回答……循环往复直到答对为止。看了他的“绝招”以后，老三说出了全寝兄弟的心声：以后在街上看到你，千万别说你认识我。

▲室友要是当律师得有多少冤案啊。

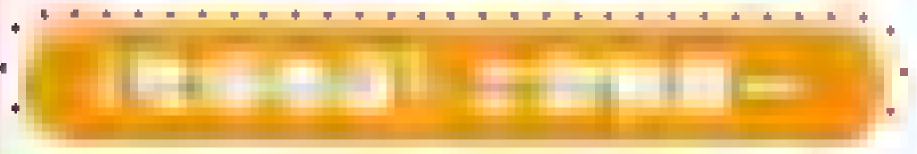
《FIFA》之梦醒时分

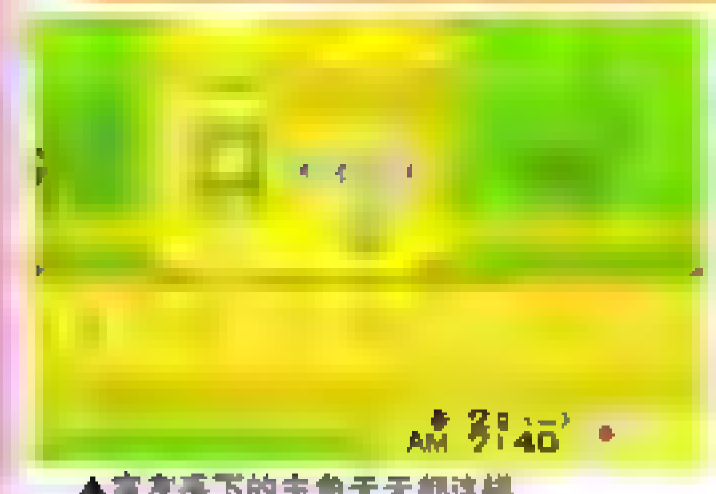
《FIFA2004》刚出的那会儿，全寝兄弟都投入到了轰轰烈烈的足球联机运动中。室友喜欢曼联，某日与偶的纽卡斯尔对决，伤停补时阶段他的费迪南德远程起脚怒射，我已经判断出球路，守门员向球扑去——罗纳尔多候在门前，凌空抽射球门远角。1:1平局，然后在点球大战中偶光荣了。从此室友便开始钻研传中加抽射的战术，可惜他时运不济，屡战屡败，成了人见人欺的鱼腩部队。一日幡然醒悟，仰天长叹：这不是咱中国队的战术么？

▲偶苦守了大半场的球门，被人一脚击破。

室友感叹，当年的《七龙珠》真是经典啊。老大（东北人）插嘴，再经典也没你经典哪。玩游戏数分钟，室友又感叹，跑得真快啊。众狸兄弟凑近一看，除了强制攻击敌人的场景以外，其人都是用跑步过关，对来往敌人视而不见。小悟空从遇见布尔玛直到最后决战短笛大魔王，一直担任马拉松运动员的身份。通关以后，室友简短地发表了言论，不错。（果然够经典）

▲速度、七十码、心情、自由自在。



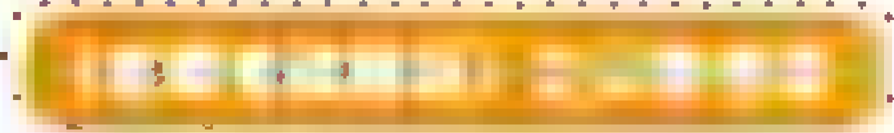

▲室友手下的主角天天都这样。

室友极度爱狗，无奈校规严禁私自养宠。终日郁郁，只好看《动物世界》聊以解闷。自从《牧场》一出，室友奉若至宝，整天机不离手。他一不种地，二不养牛养羊，三不追MM，四不挖矿，惟独钟情于里面的那只小狗。抱着狗在村子里来回跑，直到天黑为止。看来，对他而言，《牧场》的游戏容量有点多余。

阿Q精神之《最游记》

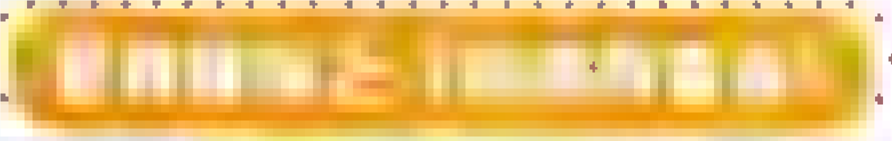
▲大圣一出，谁与争锋？

游戏通关以后出现武斗大会模式，可以控制里面的人气角色比赛得到大会冠军。不论室友使用哪个高人，只要碰上暴走的齐天大圣，立马被收拾得满地找牙。室友咬牙坚持不懈，屡战屡败、屡败屡战。终于有一天，眼尖的偶发现他换了游戏，难道他竟然完成了不可能完成的任务？问之，答曰：缺憾也是一种美，何况我在意念中早已取得了胜利（这是他原话），偶当场就喷着了。



因为一次可以有48点经验值和8个魂的收获，系统里的"一闪"指令成为室友艰苦奋斗的传家宝，每打二三个人就可以升级使得过关极其简单，室友爱不释手，在他玩《鬼舞者战略版》的几天里，其他人耳边回响的声音不外乎"我闪了"、"我又闪了"、"我终于闪了"几句。有一次午休的时候，室友大叫一声：哎哟，我闪了。满屋人大多在休息中，三儿于梦中迷迷糊糊地回答：你一天闪那么多次，累不累啊？室友呻吟道：哎哟，我，我腰闪了……经历了校医的蹂躏之后，室友发誓再也不说"闪"字了。

▲"一闪"就是一击必杀。



▲想找自尊的同志们就玩这个

室友素来鄙视麻将，在无意和偶然中玩了一下下《超真实麻将同窗会》，结果一发而不可收拾。顺便说一句，这个游戏谁玩都能胡，并且还胡大的，非常适合他这种门外汉寻找自我安慰。然后，从来不打牌的室友公然向寝室发起了挑战。结局还算不错，半年时间，他要给寝室打开水、占座位、打饭、擦玻璃、倒垃圾……（世界上最悲惨的事情莫过于此）

最后，悄悄地告诉大家室友手中GBA的悲惨遭遇——某晚月朦胧鸟朦胧之中，掌机从上铺坠落，名为"自由落体"；某天他搓格斗搓得过于兴奋，手一挥，掌机飞出，是为"平抛运动"；篮球队某人借走掌机后归还室友时情景如下：此人背对室友，室友叫他，距离3米时他突然转身出手，GBA飞了个弧线后直奔室友怀里，这招叫"回头望月"。（偶管这招叫抛绣球，嘻嘻）

文 fishlovely 编 LIKY

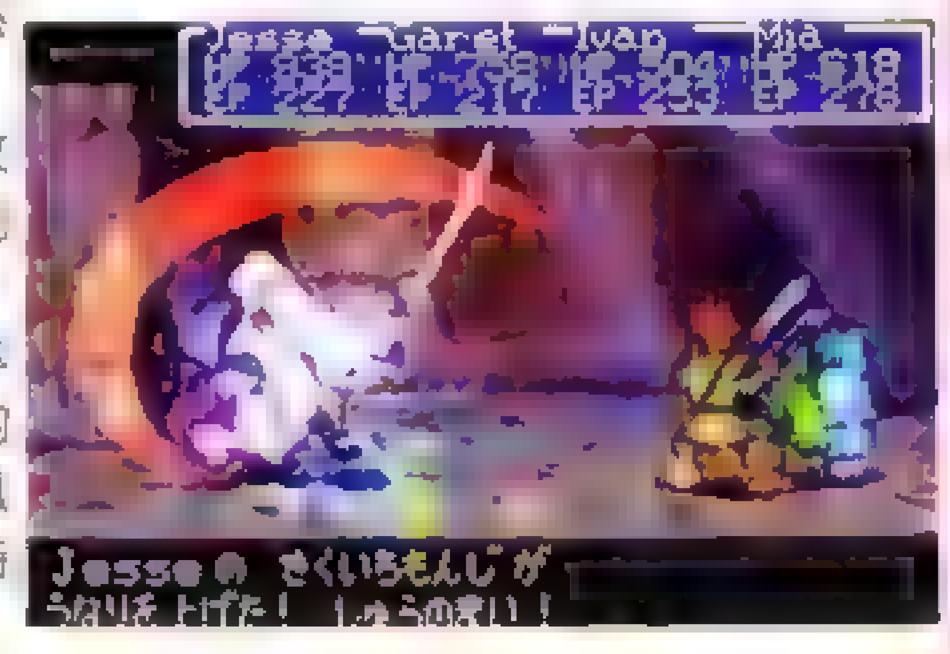
我心目中的十大GBA经典系列

2004年应该是一个激荡起伏的年月，岁末两大游戏的巨头任天堂和索尼都各自推出了自己的新一代的掌机NDS和PSP。随着新一代掌机大战伊始，GBA的时代将逐渐被代替，古诗云："总将新桃换旧符"，事物的规律总是如此，就像GBA当初取代了GB、GBC一样。然而掌机的替换并不意味着GBA发售以来那些经典的游戏会被我们所遗忘，恰恰相反，好的游戏会永远值得我们去再三玩味。在此我就向诸位哥哥、姐姐、弟弟、妹妹推荐我心目中这十个GBA史上最经典的系列，让我们再次拿起手中的GBA领略这些经典的游戏魅力吧（以下排名不分先后，哈哈）

1.《黄金太阳》系列（RPG）

《黄金太阳 开启的封印》、《黄金太阳 失落的时代》

喜欢玩掌机又拥有自己的GBA，喜欢RPG又爱玩原创游戏的玩家，如果你不玩《黄金太阳》那绝对是对不起你手中的掌机。游戏由日本著名游戏厂商Camelot制作，由当初开发"《光明与黑暗》系列"、"《马里奥高尔夫》系列"的高桥宏之、高桥秀五两兄弟连袂制作的。游戏的故事情节很不错，一代和二代具有连接性，无论从游戏画面还是背景音乐，抑或从剧情还是人物刻画，《黄金太阳》都属于GBA原创游戏中的精品。特别是战斗画面充分发挥了GBA的机能，那种华丽感堪称一流，555……超喜欢啊。游戏具有独特的精灵系统，可以使用单一精灵发挥自己的属性：攻击，防御，强化，回复。也可以使用多精灵组合攻击。一代里只能在同属性精灵组合，二代中找到不同的石板后可以使用不同属性精灵的合体技。无论是攻击力还是附加效果，不同属性精灵合体都比单一合体优秀。游戏中还可以通过给不同的人物装备不同的精灵来转职。这么经典的游戏真希望有3代的出现，不知道会不会哦，让我们期待吧。（虽然知道不大可能……）



2.《恶魔城》系列（ACT）

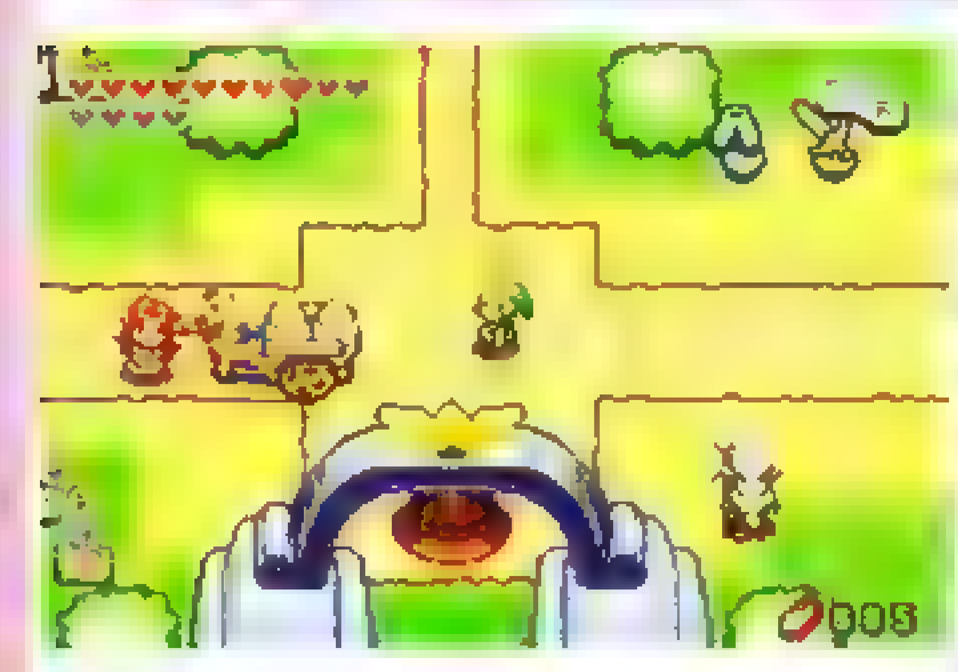
《恶魔城 月之轮回》、《恶魔城 白夜协奏曲》、《恶魔城 晓月圆舞曲》

《恶魔城》，一个经典的游戏系列，一个非常值得去玩的系列。偶的第一次"恶魔城之旅"就是从《白夜》开始的，大家别笑我，以前的还真没玩过呢，就是从《白夜》开始让偶喜欢上了《恶魔城》。从《月轮》到《晓月圆舞曲》，每一代都有自己的亮点。主人公为了封印吸血鬼伯爵而进入吸血鬼的城堡——恶魔城中战斗，在GBA上推出的三款作品都不例外。其中个人觉得3代里最优秀的是《晓月》。《月轮》那种能媲美当年FC的动作感以及过暗的画面让人更加感到恐怖。对那些觉得画面过暗的玩家来看，《白夜》画面比较漂亮，而且《白夜》的操作感让人感觉更亲切，《白夜》里有两个城（从地图上看两个城构造一样）。《晓月》里没有相同的两个城，加了地图上没有显示的"混沌"算是代替一个城吧。但是《晓月》，使用了独创的战魂系统，除最后两个怪物外消灭每种敌人都有一定的几率得到它们的魂。有些敌人比较隐蔽，不仔细研究是无法收集全部战魂的。通关后不仅可以欣赏游戏中的BGM，还可以在BOSS RUSH中挑战

游戏中的BOSS，而且在BOSS RUSH中得到奖品后可以在游戏中使用，包括剑、刀、手枪，甚至威力强大的阳电子炮，非常有意思。

3.《塞尔达传说》系列 (A·RPG)

《塞尔达传说 众神的三角力量》、《塞尔达传说 神奇的小人帽》



最早认识《塞尔达》是在一次同学聚会，当时班里几个男同学手里拿着那种厚厚的GB，一起有说有笑，玩得好不乐乎，后来自己也加入他们的行列，开始了《塞尔达》之旅，如果说《塞尔达传说》里单人游戏中的谜题是经典，那么多人游戏的谜题就是经典·搞笑，搞笑的成分大于经典。和朋友联机《四支剑》时那种不断的笑声和尖叫声绝对是单人游戏时无法体验到的。单人游戏不能害人，多人游戏里可以把朋友扔到敌人那里，看他们互相打，然后自己准备抢东西。无论如何，单人游戏总不如多人游戏那么多的乐趣。只有在《四支剑》里才能真正体验联机的乐趣。

《塞尔达传说 神奇的小人帽》是最近新出的作品，人物造型相当可爱，而且游戏中有一些声音，林克也加入滚动的动作。主人公林克可以在特定地点缩小，探索的同时还可以体验那种前所未有的新鲜感，平时的世界在变小后的林克眼中是另一种世界，在变小后可以融入小精灵的世界，它们都很友好，乐于帮助林克（《塞尔达传说》里的NPC好像都很友好）。在变小以后，平时可以轻易消灭的敌人成了BOSS，平时看起来再平常不过的自然现象——例如下雨都能够对林克构成很大的威胁（孩子，小心点，如果被雨点打中，受的伤可不会轻）。《小人帽》的地图不大，但是加入拼图的设定以后游戏的可玩性增加了。另外在这一作品里，需要收集的心之碎片数量明显比以前的作品多。还有就是用海螺换图签，收集全部图签也是游戏中新的乐趣。

4.火焰之纹章 (S·RPG)

《火焰之纹章 封印之剑》、《火焰之纹章 烈火之剑》、《火焰之纹章 圣魔之光石》

一向以高难度著称的"《火纹》系列"在GBA上一共发售了三款作品：《封印之剑》、《烈火之剑》、《圣魔之光石》。如果只是一味追求高难度，"《火纹》系列"不足以被称为经典。"《火纹》系列"的经典就在于它对人物及剧情的刻画。它刻画出了一个个个性鲜明人物，每个人都是与众不同的，有自己独特的经历和处世方式，可以说，"《火纹》系列"的经典有一半以上是因为有那些性格不同的人。

《封印》是GBA上的《火纹》第一作，之前一直备受期待，游戏在继承以往系列作品的基础上作出了不少创新，比如人物支援系统，深受玩家的好评，这一系统在以后的两部续作一直得到保留。在《封印之剑》发售后不到一年，续作《烈火》发售，虽然《烈火》是《封印》的续作，但是它的故事发生在《封印》之前，应该是《封印》的前传，游戏的系统没有太大变化，只是这次的主角变成了玩家自己，在游戏中玩家作为军师，并不能直接参加战斗。这是系列从未有过的设定，更令玩家有代入感。《烈火》的难度比前作有所下降，更适合大众玩家。最新发售的《圣魔之光石》几乎是按照FC版《火纹外传》的系统来制作的，我们可以在其中找到许多《火纹外传》的经典设定，所以这一部作品是最适合玩家来怀旧的。"《火纹》系列"三部曲在GBA上一直很受大家的好评，如果你还没有玩过那可要赶快去试试了。

5.《超级机器人大战》系列（S·RPG）

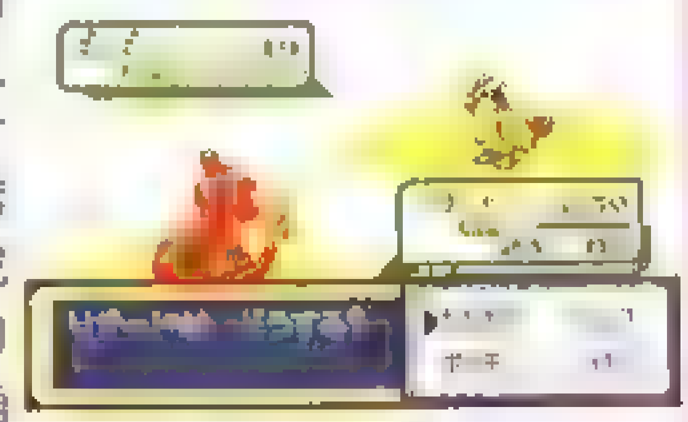
《超级机器人大战A》、《超级机器人大战R》、《超级机器人大战 原创世纪》、《超级机器人大战D》

提起《超级机器人大战》，想必没有玩家不知道吧。从变形金刚到高达，到处是机器人的天下，偶从小与对机器人结下了不解之缘，十分爱看爱玩，手中的机器人、变形金刚一大堆。记得有一次到JS那里去买游戏卡带，突然被JS手中正在玩的游戏的画面所吸引，那不是正是我梦寐以求的机器人的游戏吗？后来才知道那盒卡带的游戏名字叫做《第二次机器人大战G》，是黑白GB游戏，从那时偶就加入了《机战》的行列，从此成为《机战》的一族！"《机战》系列"一直有很好的口碑，不论从画面、音乐和战略性还有操作系统上都应该属于上乘之作，从《机战A》到现在马上要出的《机战OG2》，只能用"长江后浪推前浪、一代更比一代强"来形容此系列。游戏的战斗画面最为精彩，不过《机战R》的出现后，游戏的战斗画面可以随时关闭不看。偶觉得那真是浪费啊，那么经典的战斗画面，为什么不看啊！《机战》每一代新作都回增加新的机体，加入新的系统，以及出现更体贴玩家的设置，每次都能给玩家新鲜感。相信马上要出的《机战》最新作《OG2》能让喜欢《机战》的朋友们又能大干一场了！

6.《口袋妖怪》系列（RPG）

《口袋妖怪 红宝石·蓝宝石》、《口袋妖怪 火红·叶绿》、《口袋妖怪 绿宝石》

提起《口袋妖怪》想必没有一个掌机玩家不知道吧，老任每次推出一款《口袋》都会疯狂大卖，可见此游戏的魅力哦。如果你到现在还没玩的话，那就快拿起你手中的GBA开始寻找全部精灵之旅吧。此游戏的乐趣不只在于怎么收集全部精灵，还在于精心培养出具有自己个性的精灵，然后让他们战斗，所以很令人着迷。而且游戏可以通过GBA连线进行怪物的交换或对战，令玩家之间的交流得以很好地实现。不过偶小声地说一句，此游戏的画面偶是实在不敢恭维啊，（"口袋饭"不要打我）当然游戏好玩这也无所谓了。任天堂即将在新掌机NDS上推出最新的《口袋妖怪 钻石·铂金》，希望借助新主机的强大机能，游戏能有更好的表现以及更有趣的玩法，想必又有许多玩家要为此疯狂了！



7.《逆转裁判》系列（A·V·G）

《逆转裁判》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》

从小我就喜欢推理类案件、爱和人辩论，总有一大堆说不完的道理，《逆转裁判》这款游戏的问世，让偶着实兴奋了好大一阵子。《逆转裁判》对玩家来讲是一个如雷贯耳的名字（因为有杂志的宣传），2003年当它出现在掌机上时，偶立刻想去体验一下做律师、当庭辩论、剖析推理的感觉，可是当偶发现一大堆日文摆在偶的面前时，偶眼花缭乱如坠云里雾中，最后实在是玩不下去了，无奈就此打住。可是后来当偶发现此游戏已经被汉化小组汉化后，再次燃起了斗志，重新投入了游戏中，开始了法庭的唇枪舌战，直到此时我才发现此游戏是如此的精彩，上手后简直让人欲罢不能。游戏最大的亮点就是在于法庭辩论+推理这种别开生面的游戏方式，推理如层层剥茧，一环紧扣一环，倘若某一个环节你疏忽了，你就很难找出关键所在，也就无法指出正确的答案。在法庭上与对手辩论时，你来我往针锋相对令人印象深刻，必须找准对手的每一个破绽逐个予以打击才能取得最后的胜利。游戏的故事情节曲折动人，结果常常出人意料。GBA版的三作目前都有汉化版放出，语言的障碍已经解除，大家一定不要错过这么优秀的游戏。

8.《瓦里奥制造》系列(ACT)

《瓦里奥制造》、《瓦里奥制造 大回转》

《瓦里奥制造》可以说是任天堂近年来最有创意的一部作品，这部作品开始完全不被人看好，而发售后却引起了所有人的注意，并吸引了大批玩家。这是一款休闲搞笑的游戏，最适合在掌机上玩。游戏最大的特点是简单易玩，它由百余来个小游戏组成，每个游戏不过短短的几秒钟，玩家要在几秒钟时间内做出各种反应来玩游戏。游戏的画面风格犹如涂鸦一般简易，但是绝对搞笑。2004年发售的《瓦里奥制造 大回转》因为在卡内装了独特的体感装置，所以游戏时只要靠你不断地左右摇摆你的GBA即可完成游戏，如此新颖的游戏方式给广大的玩家带来很大的乐趣，比前一作显得更好玩 当然前提是你要购买正版的卡带。《瓦里奥制造》系列对于初次玩游戏的玩家是很不错的选择，上手简单而又乐趣无穷，无论你在上班坐车途中还是野外旅游，此款游戏都会给你带来很大的乐趣。

9.《洛克人ZERO》系列(ACT)

《洛克人ZERO》、《洛克人ZERO 2》、《洛克人ZERO 3》

一向以高难度著称的动作游戏《洛克人ZERO》在GBA上出总共推出了3作，每一作的操作感都非常优秀，让人感觉很爽快。该系列一贯注重操作技巧，硬拼是无法取胜的，还好敌人动作都有明显的破绽，而且我们的ZERO动作比较灵活。如果找出了敌人的弱点并做出正确的攻击手段那就很容易将他们解决。ZERO的光剑最经典也是最常用的三连斩保留了下来，而且可以使用蓄力攻击，在达到一定条件后还可以使用经典的升龙斩、圆空舞等。1代和2代能够收集电子精灵，数量众多而且效果各异，3代里也能收集精灵，不过主要都是以电子芯片形式存在的，有些电子芯片还有其它功能。无论是电子精灵还是芯片，想要收集齐都不是那么简单，是对玩家操作技巧的考验。喜爱该系列的玩家要有福喽，新一作《洛克人ZERO 4》马上就会与大家见面，让我们再一次来体验ZERO给我们带来的感动吧。

10.《我们的太阳》系列(A·RPG)

《我们的太阳》、《我们的太阳2 太阳少年强哥》

不要总是闷在室内，多和太阳接触——大牌制作人小岛秀夫这样告诉我们，于是有了《我们的太阳》这样一款让我们经常晒太阳的游戏。游戏卡带中安装了感光芯片，只有在阳光下我们的主角才能利用太阳光来补充能量，完成战斗任务。游戏还内置了真实时钟系统，游戏中的白天黑夜与现实中的一样，所以你在晚上玩时，游戏中也是晚上，没有了阳光，游戏的难度直线上升，不过这也是相当有挑战性的。有意思的是，有人研究出如果没有太阳，可以用验钞机的紫外光来照射卡带的感光器，这样也可以收集阳光(普通的灯光不行)，那个感光器其实感受的只是紫外线，所以没有太阳的日子可以靠验钞机来对付(笑)。另外此游戏的画面很独特，给一种强烈的独特幻想感觉!

不知不觉之间我已经把心目中的GBA游戏系列大餐奉献给了大家，在NDS和PSP来临的日子里，千万不要忘记在我们手中的GBA上还有那么多优秀好玩的游戏是值得我们再三回味的，就让我们在这寒冷的冬天里，围着火炉，拿起手中的GBA在游戏的海洋中遨游一番吧!

故事 水神修 绘 陈杰

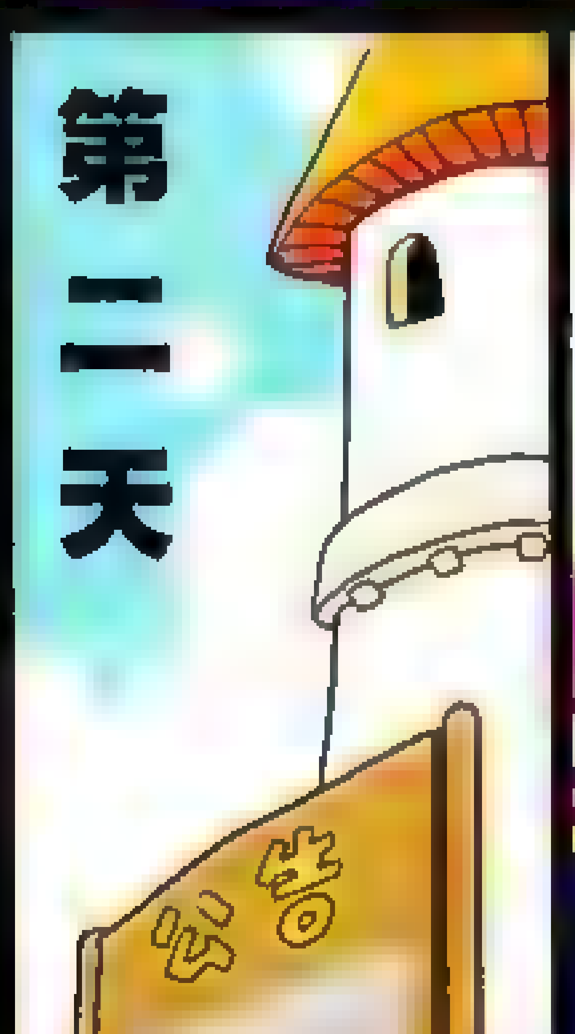
手捧空花盆的孩子

从前有个国王年纪大了，但没有儿子继承王位，他决定在全国挑选一个好孩子继承王位。他给孩子们发了一些花籽，并且宣布，谁能用这些花籽种出最美丽的花，谁就继承王位。有位叫宋金的孩子和其他的孩子一样领了花籽，他精心培土，浇水，可是花籽就是不发芽。

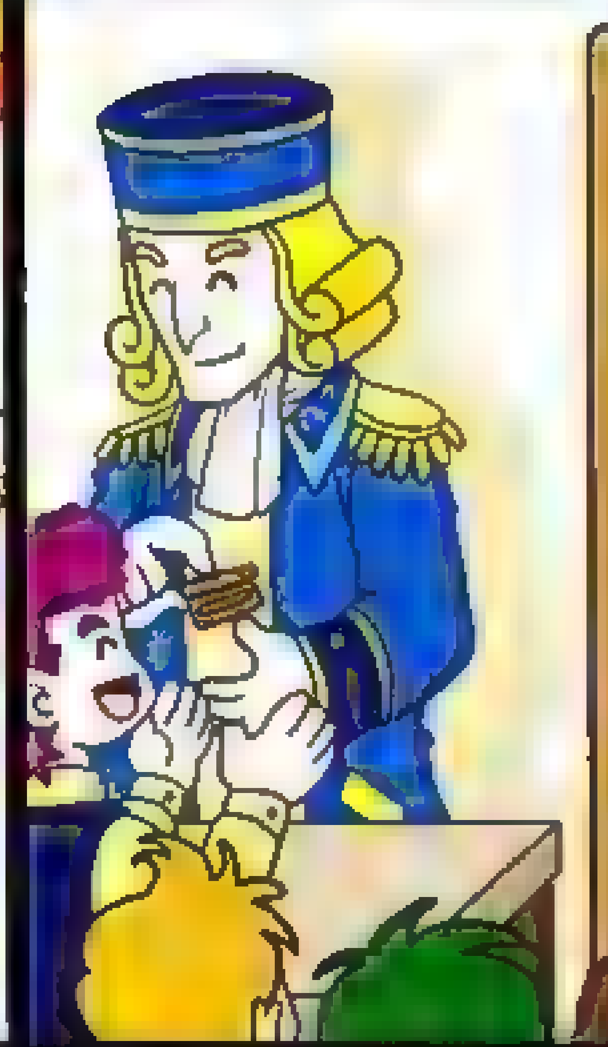
这一天，全国的孩子手捧着栽有美丽花朵的花盆来到国王面前，只有宋金的花盆中什么也没长出来。国王连连摇头，当他看到宋金手中的空花盆时，他的脸上露出了笑容。他问宋金为什么没有种出花来，宋金掉下了眼泪，把如何认真种花而花却不发芽的经过告诉了国王。国王高兴地笑了，原来他发给孩子们的花籽都是煮过的，根本不能发芽，只有宋金最诚实，国王选他继承了王位。

手捧空花盆的孩子

不如这样……



第二天
公告



公告
最新游戏在此免费派发，玩得最出色者会得到国王亲自颁发重大的官方奖励!!

全国的小朋友都得到了一盘卡，
大家都满怀信心，希望得到大奖。

一个月过去了…

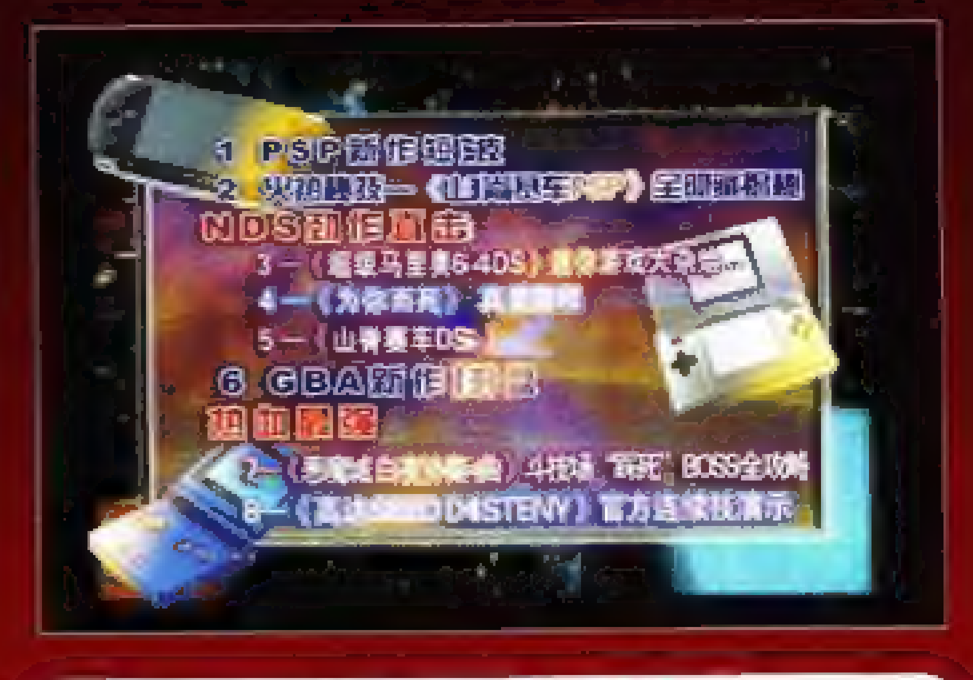
手捧空花盆的孩子

到了第三个月……

手捧空花盆的孩子

END.

精彩内容导视



1 PSP新作短波

虽然首发热潮已经过去，但是即将发售的PSP新作同样精彩，在此为你送上数款PSP新作影像。

2 火热秘技

《山脊赛车PSP》隐藏要素大揭秘

隐藏模式，隐藏赛车，为你揭示PSP上最受瞩目的《山脊赛车PSP》的隐藏要素。

3 NDS动作直击

《超级马里奥64DS》迷你游戏大杂烩

《超级马里奥64DS》可不仅仅是复刻，触摸屏玩法多样。向你展示游戏附带的众多奇妙小游戏。

《为你而死》真爱旅程

NDS新感觉触摸动作游戏大揭密，玩法加全关卡一次公开，让你亲身体验从相识到相爱的全过程。

《山脊赛车DS》

两大主机各有所长，NDS上的《山脊赛车》同样精彩，各位玩家千万不要错过。

5.热血最强

《恶魔城 白夜协奏曲》斗技场“踩死”BOSS全攻略

真能不用武器将BOSS踩死？不同于达人的超级极限影像，热血最强带给你全新创意。

《高达SEED DISTENY》官方连续技演示

最新高达动画人气机体热血大对决——《高达SEED DISTENY》官方连续技演示。

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得PSP、NDS、小神游SP以及SMS2记忆棒，每辑都有大奖送出，每辑都有惊喜给你！第10辑将公布第8辑大奖名单，别错过。

口袋光环光盘+掌机王SP手册+精美赠品

定价：12元
ISBN 7-88488-263-9
9 787884 882632 >